E3 PREVIO

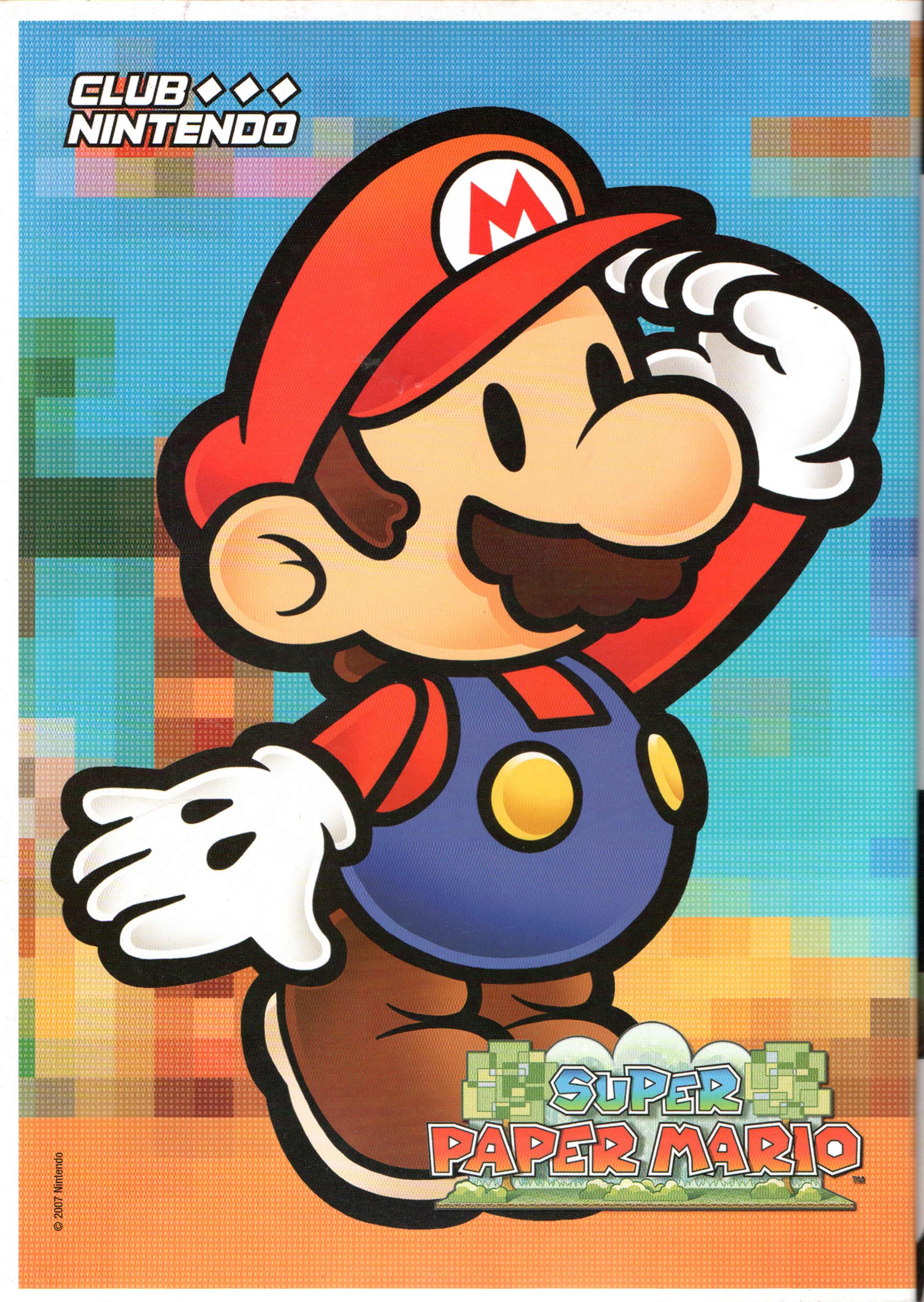
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

Alien Syndrome

Driver: Parallel Lines

Heroes of Mana



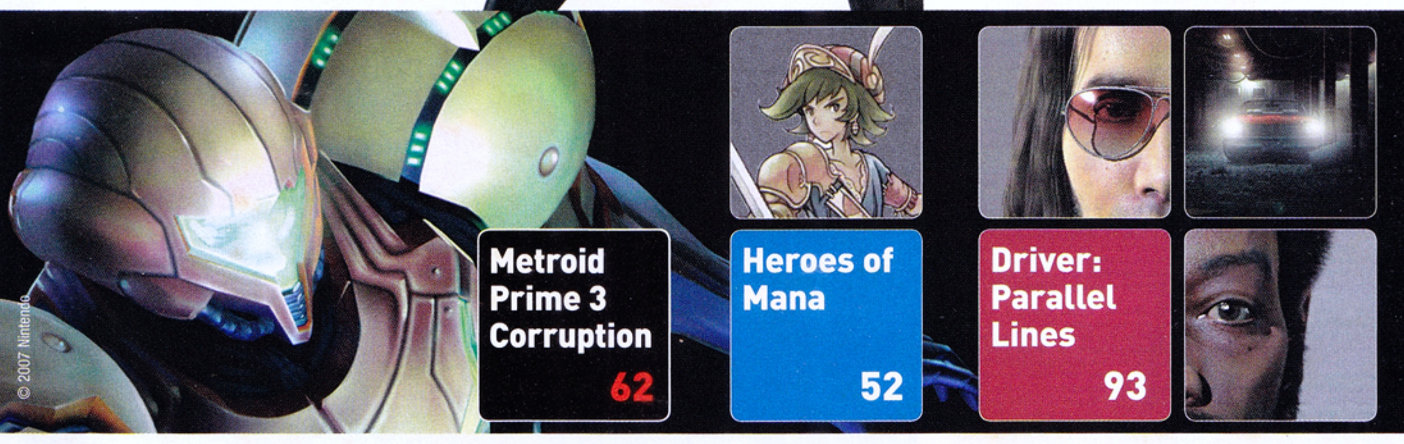

CLUB NINTENDO
SUPER PAPER MARIO
© 2007 Nintendo

SUMARIO

ESTE MES REVISAMOS

40

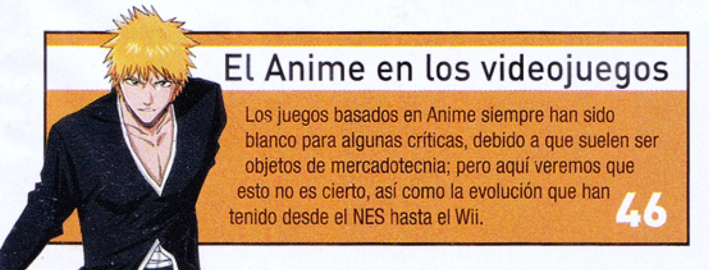
NINTENDO POWER



Metroid Prime 3 Corruption 62

Heroes of Mana 52

Driver: Parallel Lines 93



El Anime en los videojuegos

Los juegos basados en Anime siempre han sido blanco para algunas críticas, debido a que suelen ser objetos de mercadotecnia; pero aquí veremos que esto no es cierto, así como la evolución que han tenido desde el NES hasta el Wii. 46

El Ojo del Cuervo

Todo el mundo habla de los Transformers actualmente, gracias a la euforia que existe por la cinta que recién se ha estrenado, pero pocos realmente conocen sus orígenes, de los cuales te platicaremos a fondo en esta sección. 78



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.

COORDINADORA DE VENTAS
Julio Ruiz de Ojeda

GERENTE DE VENTAS
Jorge Esperón

EJECUTIVO DE VENTAS
Ruben Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTOR DE MARKETING
Sebastián Tonda Sánchez

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz

INTERNET

EDITOR WEB
Juan Carlos Lavín Murcio



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 16 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992, Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070, Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



EDITORIAL

AÑO XVI No. 8 AGOSTO 2007

Este mes te presentamos uno de los títulos que más expectación han causado en los seguidores del Wii: ¡claro!, me refiero a **Metroid Prime 3: Corruption**, que desde su destape hace un par de años en el E3 se colocó como el número uno en las listas de peticiones de los fans, tanto por lo bien que lucía su motor gráfico, como por la sensación tan innovadora que prometía su estilo de aventura en primera persona, combinado con las posibilidades (tipo Arcade) que ofrece el control remoto del Wii y el *Nunchuk*. Todo el tiempo de espera no ha sido en vano; los programadores lograron perfeccionar el juego y no lo desarrollaron "al vapor", evitando un resultado algo simple que no cumpliera con las expectativas del usuario final.

Metroid Prime 3 Corruption hace gala del potencial de quinta generación de Nintendo; sin embargo, su corazón se mantiene en la trama y lo bien que se juega, la sensación de explorar vastos territorios llenos de diversos enemigos que van desde los simples hasta los complejos. Su campaña individual es lo que te mantiene cautivo, siempre con el misterio de qué te esperará en tus próximos pasos, así como de qué forma resolverás los acertijos o cuál será la mejor estrategia para vencer a los jefes de escena. Hay muchos detractores de **Metroid**; no obstante, aquí no se juzga a nadie, todos tienen derecho de opinar sobre sus juegos favoritos, pero lo que sí es un hecho es que algunos otros juegos pueden tener un modo en línea atractivo al igual que sus visuales, pero su lado flaco es la campaña individual, que no es tan satisfactoria como ocurre en la saga **Prime**. Aquí no discutiremos cuál es el mejor, sino que te invitamos a que seas parte de miles de jugadores que en este mes tendrán el poder de **Samus Aran** en sus manos y que disfrutarán un *gameplay* de calidad que te dará acción por horas.

Sin más por el momento, súbete a la nave y prepárate para iniciar este viaje a través de las páginas de ésta, tu revista Club Nintendo.










Wii™ Play
Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.
www.wii.com


Wii
Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUÍDO!
Nintendo

La imagen





FANTASTIC FOUR RISE OF THE SILVER SURFER

El grupo de héroes conocidos como **Fantastic 4** regresa a la pantalla grande en una secuela que, por supuesto, también cuenta con su adaptación a videojuego. La primera versión corrió a cargo de **Activision**, mientras que ahora **Take 2** fue el encargado de darle vida a los que combatirán a **Silver Surfer**. El juego cuenta con modesta acción y gráficos simples que no proponen nada para la nueva generación de videojuegos. ¿Quieres más info? Checa la...

...página 40

DR. MARIO

¿Qué onda, doc! ¿Cómo te va con esos virus? Es la segunda vez que te escribo y espero que esta vez si me contestes. Te felicito por la revista, que es la mejor (en mi humilde opinión), pero ya vamos al grano:

1.- ¿Habrá algún **Paper Mario** para el NDS, ya que en una página lo vi?
2.- ¿Cuándo saldrá el juego **Super Mario Galaxy**?
3.- ¿Se pueden comprar *Wii Points* en México?
4.- ¿Qué le pasó a la sección "Select Atrás más Atrás Start"?
5.- ¿Hay algún plan para un juego de futbol americano de **Mario**?

Espero que me respondas, ya que estas dudas no me dejan dormir.

Andrés González
San Luis Potosí

No hay nada dicho por Nintendo sobre una versión portátil para Paper Mario, de hecho, las versiones estilo *Role Playing Game* que han aparecido en Nintendo DS y Game Boy Advance son más al estilo de lo que fue Super Mario RPG, pero quizá algún día tengamos algo para el sistema de doble pantalla. En cuanto al juego Super Mario Galaxy, éste no tiene fecha definida, pero se ha expresado que no pasa de este año para que todos vivamos de esa nueva aventura espacial; podría ser para diciembre o antes si corremos con suerte.

Los *Wii points* sí se pueden comprar desde cualquier parte del globo, claro, si cuentas con alguna tarjeta Visa o Master Card, porque las tarjetas físicas (de prepago) no se están distribuyendo en América Latina; cada tarjeta tiene un valor de 20 dólares e incluye 2000 *Wii Points* que podrás distribuir como más te plazca. Así que si no posees alguna cuenta bancaria, pídele a tus padres o amigos que te echen la mano con el servicio. La sección Select Atrás, más Atrás, Start se ausentó por un par de números pero en la próxima edición ya estará de regreso con más información sobre la historia de Club Nintendo. Ya por último, Mario y su grupo de amigos y oponentes principales han cursado por todo tipo de deportes, pero les faltan otros tantos como el hockey, lucha libre y claro, el futbol americano. Es una lástima que no hayan planeado nada sobre un Mario SuperBowl, (por ponerle un supuesto nombre), ya que con los extras como poderes especiales y jugadas curiosas sería una buena alternativa deportiva y una verdadera batalla en el emparrillado. Ojalá y algún día se logre, sería la locura total.

Por desgracia, las transacciones para adquirir puntos Wii en nuestro país se limitan a las tarjetas de crédito; sería genial que llegaran las de prepago para agilizar todo el trámite, pero no hay nada dicho por el momento.

¡Hola, **Mario**! Espero que estés bien y que todavía te encuentres en forma para pelear contra **Bowser** ¡ja ja ja! Bueno, tengo unas preguntas que me intrigan bastante y quiero que las respondas de la manera que sea posible, así que comenzaré. Soy fanático de **The Legend of Zelda** y quiero preguntarte si habrá nuevos *remakes* de este título para el Wii. Segundo, me gusta mucho el juego **Hitman**, en el cual sólo conozco un titulo que estuvo para Nintendo GameCube, que fue el **Silent Assassin**, mi pregunta es que como dijeron que en el Wii saldrían todo tipo de juegos, quiero saber si de casualidad aparecerá este juego para Wii en algún momento, ya que este título es bastante bueno.

Patricio Fuentes
Santiago de Chile

Tanto como *remakes* para Wii no lo podría asegurar, pero es probable que sigan saliendo nuevos títulos para la Consola Virtual como Majora's Mask, que es el último de consola que falta por aparecer como descarga. Ya si te refieres a un *remake* de –por ejemplo- A Link to the Past con gráficos de reciente generación, eso sí lo veo bastante lejano. De Nintendo nos vamos a Eidos Interactive, compañía que se encarga de los títulos de Hitman; a la fecha, muchas licencias han optado por publicar sus títulos -por violentos que sean- en el Wii; y si tomamos en cuenta que Eidos sí ha hecho trabajos para esta plataforma, pues no sería tan descabellado que el próximo Hitman aparezca en Wii, crucemos los dedos porque sí es una buena franquicia de acción en tercera persona.

¡Saludos a todos los de Club Nintendo! Hace poco vi en Internet que van a sacar la película de **Prince of Persia: The Sands of Time** por parte de Walt Disney y quisiera saber si esto es cierto. Otra de mis preguntas es sobre si salió en México el *browser* de Opera para el Nintendo DS, Lite y si es así, ¿cuánto cuesta?

Omar Alpízar Cruz
Vía correo electrónico

Luego de varios cambios y notas dudosas sobre el primer largometraje de Prince of Persia, se ha dicho que Michael Bay (Transformers, Armageddon) es el director elegido para dar vida a la historia de Persia de Jordan Mechner (creador del concepto original y copartícipe del *script* para la cinta) y sí, tanto Jerry Bruckheimer Films como Walt Disney Pictures serán las compañías productoras, mientras que Buena Vista Pictures llevará el rol como casa distribuidora. La historia se basará en la primera parte de la trilogía de las Arenas del Tiempo y se planea para su estreno en el 2009. Obviamente podremos esperar varias secuencias de acción y una aceptable dirección, no obstante, falta que muestren un poco de los avances para darnos cuenta si será algo digno de verse u otro intento fallido de llevar los juegos al cine (esperemos que esto último no ocurra).

Para estas fechas, el *browser* de Opera para el Nintendo DS ya debe estar en la mayoría de las tiendas, así que date una vuelta y seguro lo encontrarás. Un detalle importante es que debes fijarte bien cuál versión compras, ya que hay una exclusiva para el NDS tradicional y otra dedicada al Lite (hay uno que funciona para ambos).

¡Hola, Club Nintendo! Tengo una pregunta de **Mortal Kombat Armageddon**; a mí me dijeron que para la versión del Wii iba a aparecer **Khameleon**, pero cuando lo jugué no apareció y tampoco había el modo *Endurece*. Díganme, ¿al final nunca sacaron a **Khameleon** para la consola Wii? ¿Es un error del juego? Ésta es la primera vez que escribo así que por favor espero que me respondan.

Luis Benavides
Vía correo electrónico

Khameleon sí es un personaje existente en MK Armageddon para Wii y que no sale en otras consolas, su primera aparición fue en Mortal Kombat Trilogy de Nintendo 64, sólo que en esta ocasión tuvo un rediseño más oscuro. Esta ruda peleadora contará con potentes ataques que te serán de utilidad para apalear a tu rival. Para este título se lograron reunir a 60 personajes de la historia del juego Mortal Kombat.






¡Hola, doc! Quiero felicitarlos por una gran revista y aprovecho para preguntarles lo siguiente. ¿Los *mod chips* para Wii arruinan la consola? ¿Es cierto que saldrá otra versión de **Dragon Ball Z** para Wii con el nombre **DBZ Tenkaichi Meteor**? ¿Qué hay de cierto que Nintendo quiere sacar a la venta un disco duro externo para Wii mediante los puertos USB de la consola? Muchas gracias, amigos, y sigan con su excelente trabajo.

Héctor Pereira
Escuintla, Guatemala

El modificar tu consola siempre puede traer problemas y en algún momento dado puede dañar tu consola, ya que es un producto externo y trabajado o instalado a manos de gente no autorizada y/o capacitada para tales cuestiones; además, anula por completo la garantía de tu consola y si en algún momento dado llegase a fallar tendrías que valerte por ti mismo para su reparación.

Nuevamente para regocijo de todos los fans de **Goku** y la serie **Dragon Ball**, Atari está trabajando en la tercera entrega de **Tenkaichi** que se tiene planeada para finales de este año y contará con más de 150 personajes en selección y más de 20 escenarios en dónde combatir. Con este sería el segundo título de **Dragon Ball** para Wii, y como en el anterior, se utilizarán tanto el *Nunchuk* como el control remoto para dar paso a todos los poderes y ataques especiales de cada personaje del juego.

En cuanto a lo del disco duro, se han formulado numerosos rumores por Internet, pero nada de forma oficial, de ser cierto, sería una gran aportación para el Wii logrando mayor cantidad de almacenaje para las descargas de Consola Virtual, archivos de respaldo de tus juegos y fotografías que puedas conservar sin valerte de las memorias SD, pero repito, sólo son rumores y no podríamos aceptar nada hasta que la propia Nintendo nos lo haga saber de primera mano.

¡Hola, amigos! Felicidades por su excelente trabajo. Leo su revista mes con mes desde hace 3 años y es la primera vez que escribo; espero que me respondan:

1.- ¿Es cierto que **Super Smash Bros. Brawl** se podrá jugar de 4 formas diferentes (*Wiimote* y *Nunchuk*, *Wiimote* horizontal, control de GameCube y control clásico)? Esto sería genial, ya que si no nos gusta una forma podemos usar otra. Yo me iría por *Nunchuk* y *Wiimote*.

Dante Manuel
México, DF

Así es, mi estimado Dante. Para que no pongas el pretexto de que tus amigos te vencen porque "no te acostumbras al control", Nintendo decidió darte cuatro opciones de juego; una consiste en el clásico control del Nintendo GameCube, el control clásico, con el puro control remoto o usando tanto el *Nunchuk* como el control remoto, así que ya no tienes excusa, prueba las cuatro opciones y quédate con la que mejor te convenga, supongo que muchos optarán por el mando del Nintendo GameCube por lo bien que se jugaba **Super Smash Bros. Melee**, pero habría que probar el *gameplay* con el *Wiimote* y *Nunchuk* para descubrir una experiencia totalmente nueva y probablemente envolvente.

¡Qué onda, **Mario**! Quiero saber cuándo será la fecha de estreno de **Pokémon Battle Revolution** ya que estoy muy emocionado por jugarlo de forma *online* con todos en el mundo. También quiero saber si van a salir más artículos de **Super Smash Bros. Brawl** y qué nuevos personajes aparecerán. Ya por último, necesito saber si van a seguir sacando juegos de **Naruto**.

Miguel Gómez Landeta
Vía correo electrónico

Para estas fechas ya es posible que encuentres en muchas tiendas tu versión de **Battle Revolution**, aunque no te desesperes si no lo hallas, puesto que el juego salió el 25 de julio y muchas veces tarda una o dos semanas para su distribución. No obstante, para cuando lo tengas, es seguro que ya te estarán esperando varios entrenadores de todo el mundo para que compitas en contra de ellos y pongas en alto el nombre de tu país. En cuanto a lo de **SSB Brawl**, nosotros seguiremos publicando artículos mensuales para darte las últimas noticias y hechos relevantes de esta franquicia que estará disponible este mismo año. Con respecto a nuevos personajes no tenemos mucha información, salvo lo que ya hemos publicado, pero no te despegues de Club Nintendo, porque después de nuestro reporte del E3 -del próximo número- seguramente se despejarán muchas de tus dudas.

PREGUNTA DEL MES

Mi Opera no opera...

Qué tal, mi estimado **Dr. Mario**. He notado que la versión final del *browser* de Opera (del Wii) no está tan final como se planteó; ¿por qué lo digo?, pues porque no sé si la mala suerte está conmigo pero cuando trato de visualizar videos o archivos en Flash o Java en el Wii me es imposible; creo que no tiene actualizadas las versiones de estos programas. ¿Crees que se le haya ido a Nintendo? Y si es así ¿harán una actualización para mejorar el servicio?

Alfonso Narvalle
Culiacán, Sinaloa

Hay muchos videos que sí puedes visualizar, pero muchos otros que no se puede por la versión de Opera. Ejemplo, traté de entrar a la página de una cadena de cine y no se pudo con la versión de Flash, remitiéndome a Adobe, pero por obvias razones no se pudo bajar, ya que no es compatible con la plataforma Wii. Esperemos que en próximas actualizaciones se corrija esto, ya que sí ayudaría a la visualización de las páginas que estén diseñadas bajo esos lineamientos. Por otro lado -aprovecho para comentar algo del mismo navegador de Wii-, muchos lectores nos han comentado que tienen problemas para reproducir los videos de la página www.youtube.com sin embargo, yo mismo he entrado a dicho sitio y no he tenido problema alguno para reproducir cuanto video quiera. Es probable que al momento de la descarga algo les haya fallado, así que les recomiendo que lo vuelvan a reinstalar.



El *browser* de Wii podrá tener uno que otro inconveniente, pero en general funciona bien; quizá estaría mejor si pudieras manejar más pestañas, así no tendrías que cerrar una página para visualizar otra.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Emmanuel Sánchez; Coacalco, Edoméx.
Álvaro Moyano; San Fernando, Chile.
Sergio Herreria; Cd. Juárez, Chihuahua.
Arnaldo Gómez; Turrialba, Costa Rica.



El rombo de la portada
Una vez más, Mario es el portador del rombo.

TOP 10



1 Metroid Prime 3: Corruption (Wii)

El juego más esperado por la gran mayoría de los propietarios de Wii está a punto de caer en nuestras manos, y obviamente es un candidato perfecto para ocupar el primer lugar del Top 10. Desde su primera muestra en el E3 del 2005 quedamos fascinados, y cuando lo jugamos en 2006 –y fechas más recientes- supimos que sería todo un suceso. El control remoto y Nunchuk le dan un mejor estilo de juego y gráficamente luce sorprendente. La acción, como en la mayoría de sus versiones, es constante, conservando la perspectiva de la saga **Prime** y sus características que Retro Studios definió para convertir a un *side scrolling* en una aventura excepcional.



2 Super Mario Strikers Charged (Wii)

La experiencia del futbol dinámico que vivimos en el Nintendo GameCube con **Mario**, **Luigi**, **Peach**, **Donkey Kong** y el resto de las estrellas de Nintendo, no será nada en comparación con la emoción de la secuela para Wii. Cuenta con un mayor número de personajes en selección, además de los clásicos estadios y otros totalmente nuevos que darán más acción a cada encuentro. Las reglas básicamente se conservan iguales, no obstante, el control remoto y el Nunchuk imprimen un estilo de juego diferente con el que controlarás a cada personaje, así como también podrás tener más realismo cuando uses los controles como si fueran los guantes del guardameta.



3 Resident Evil 4 (Wii)

Capcom logró uno de sus mejores títulos para el NGC. Ahora, tiempo después, una nueva adaptación se logra para sacar ventaja de las capacidades de juego del Wii, usando el control remoto como apuntador para vivir una experiencia diferente, pero que conserva los mismos ingredientes y fórmula del original, agregando obviamente lo dinámico de los novedosos mandos. Por otro lado, cuenta con mejor calidad gráfica que su antecesor y muchos secretos ocultos que aparecieron sólo en la versión de PS2.



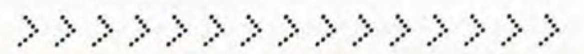
4 Pokémon Battle Revolution (Wii)

El pionero en la conexión Wi-Fi del Wii es nada más y nada menos que **Pokémon**, una franquicia que a más de 10 años sigue tan fresca que los fans se mantienen a la espera de nuevas versiones. A diferencia de **Pokémon XD**, **Battle Revolution** se apega más a lo antes visto en **Pokémon Stadium**, siendo su corazón las peleas cara a cara de tus criaturas favoritas. El punto que marca la diferencia, como lo mencionamos antes, es que ya podrás competir contra entrenadores de todo el mundo, además de tener una completa conectividad con las versiones de Nintendo DS, generando así una comunidad inmensa del universo **Pokémon**.



5 Harry Potter and Order of the Phoenix (Wii)

El joven aprendiz de mago ya se encuentra en su quinto año en Hogwarths, y a pesar de que con los años ha ganado mucha experiencia y se ha forjado un nombre en la comunidad de hechiceros, **Lord Voldemort** sigue tras sus pasos para tratar de aniquilarlo. En esta aventura podrás recorrer los sombríos pasillos de la academia de magos controlando a diversos personajes del libro y la película, con una trama que se apega completamente a la historia original. Un gran detalle –y muy esperado- es que puedes realizar las diversas magias usando el control remoto del Wii, de tal forma que pareciera que es tu verdadera varita mágica. También lo podrás encontrar en su versión de NDS.



6 Transformers: The Game (Wii)

Si quieres expandir tus horizontes después de ver la película, no hay nada mejor que jugar este título, en donde podrás combatir el mal al comandar a los **Autobots**, o sembrar el caos auxiliando a los **Decepticons**. Los robots enfrentarán una batalla tan espectacular que sus golpes se escucharán por toda la ciudad. Los escenarios son bastante grandes y no es para menos ya que las dimensiones de estos héroes y villanos son inmensas. Gráficamente no es un desafío para el Wii, pero sí cuenta con múltiples detalles visuales que te recrearán la pupila.

7 Pokémon Pearl/Diamond (NDS)

Si no está roto, no lo repares. Esta es quizá la filosofía que ha tenido Nintendo para sus versiones de **Pokémon**, aunque en ocasiones se ha salido de sus canales con resultados poco favorables, pero con **Diamond** y **Pearl** se logra la fórmula tradicional, con los elementos de la consola de doble pantalla, aprovechando el *Stylus* y, por supuesto, la capacidad de conectarse a Internet para intercambiar personajes o enfrentar a otros usuarios del mundo, así como también tienes la oportunidad de conectarte al Wii.

8 Brothers in Arms (NDS)

La acción de **BIA** llega por primera vez a una consola de Nintendo, con toda la sensación de guerra que lo caracteriza y bajo una perspectiva de tercera persona que te da amplia visión de tus objetivos y gran respuesta mediante la pantalla táctil. Gráficamente luce muy bien y la respuesta a los controles es inmediata. Ya sea que tu combate sea a pie o en alguno de los vehículos, siempre tendrás numerosos enemigos a quienes enfrentar en cualquiera de las 16 diferentes misiones y usando un impresionante arsenal, que va desde las típicas pistolas hasta metralletas o bazucas.

9 Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle (NDS)

KOEI hace una extraña pero interesante mezcla entre un juego de tarjetas y de estrategia, permitiendo que se conserve la tendencia original y agregando detalles nuevos que refrescan a la saga. Tu misión te llevará a defender la China antigua de los ataques enemigos, valiéndote de las habilidades especiales de tres Héroes. En cuanto a las tarjetas, éstas te servirán para elegir a siete aliados que lucharán hombro con hombro contigo, defendiendo tus territorios y atacando con todo su poder a quien se atreva a cruzar tu zona de combate.

10 High School Musical: Makin' the Cut (NDS)

La exitosa serie de Disney llega por fin a los videojuegos luego de un exitoso camino en las películas del mismo nombre. Aquí podrás ser partícipe de este show y mostrar tus habilidades en el karaoke con cualquiera de las estrellas principales o alguno de los personajes que tú mismo diseñes. Podrás cantar y bailar con las diversas canciones de la película, así como crear tus propios videos para impactar a tus amigos. También podrás encontrar una versión dedicada al Wii en donde sentirás la música a través de los controles de dicha consola. Así que prepara tus mejores notas, porque la fiesta musical está por comenzar.



CLUB NINTENDO Imágenes y Tips

Paquete Tips

CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC VJ2.GCN.Para obtener el V rated mode...

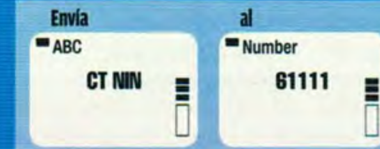
$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Tip individual

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

Ejemplo:



Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC WWE. Para obtener el item Chris Jericho...

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

- WWE Road to WrestleMania X8 (GBA)
- American Idol (GBA)
- Dexter's Lab Chess Challenge (GBA)
- Mega Man X (GCN)
- Aggressive Inline (GCN)
- Big Air Freestyle (GCN)
- Digimon 4 (GCN)
- Freaky Flyers (GCN)
- Viewtiful Joe 2 (GCN)
- X Men Legends (GCN)

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C191



C192



C193



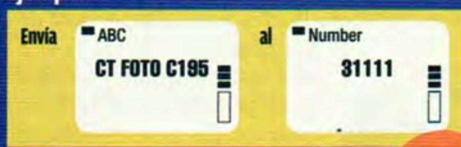
C194

CLUB NINTENDO
C195



C196

Ejemplo:



Envía	al
ABC CT FOTO C195	Number 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$15.00 IVA incluido

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

CLUB NINTENDO PRESENTA A: ISRAEL
C197



C198 C199 C200 C201



C202 C203



C204



C205

Ejemplo:



Envía	al
ABC CT LOGOCOLOR C201 ALBERTO	Number 31111

$15.00 IVA incluido

POP GAMER MANUEL CLUB NINTENDO
C206



C207

POP GAMER SUSANA CLUB NINTENDO
C208

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

La leyenda cada vez más cerca

Uno de los juegos más esperados para el Nintendo DS es sin duda **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**, ya que es el primer título de la franquicia en aparecer para la consola. Cuando se anunció hace ya bastante tiempo, se dijo que saldría a la venta a finales del año pasado, pero sin decir nada su fecha se recorrió y actualmente no se sabe mucho; sin embargo, lo que sí sabemos es que hace sólo cuestión de días fue puesto a la venta en Japón, generando comentarios excelentes por parte de la prensa de aquel país, y la verdad no nos extraña; en fin, te vamos a platicar algunos detalles de dicha versión. Primero que nada, tenemos el misterioso reloj de arena, que durante tanto tiempo se especuló para qué serviría; pues bien, ya lo sabemos: para ver la hora... ¡ja, ja, ja! Fue una pequeña broma; para lo que en verdad te servirá será para librarte de una especie de maldición que habrá en algunos templos. Es decir, si entras a un lugar sin su protección, tu energía comenzará a bajar gradualmente, hasta que salgas o se termine; esto le da un gran reto al juego, ya que ahora debes pensar muy bien lo que vas a realizar en los calabozos, porque cada segundo contará. Ahora bien, para que el reloj funcione debes ponerle un tipo especial de arena, que sólo puedes encontrar en algunas islas; y ¿cómo llega a ellas?, pues viajando por el mar, así es, se usará un sistema de navegación parecido a lo que vimos en **Wind Waker**. Donde estará una clara diferencia entre estas versiones, la tendremos en el bote que dirigirás, porque lo vas a poder remodelar de acuerdo con tus necesidades, o simplemente para que se vea mejor, haciendo que tu bote sea único.

Otra curiosidad que vale la pena mencionar, es que dentro de los templos habrá fantasmas, y su función será parecida a la de las manos que aparecían en **Ocarina of Time**, es decir, hacerte la vida imposible. Lo malo del asunto es que no puedes eliminarlas, pero sí evitarlas, si te logras colocar en unas áreas especiales a las que no pueden acceder.



Otro más de piratas

Luego del éxito que ha tenido **One Piece** en todo el mundo, Namco Bandai está diseñando un juego para el Nintendo DS basado en esta animación, que como debes adivinar será del género de peleas, pero no como se ha visto en otros títulos, donde repiten la misma fórmula de siempre; aquí se planea hacer una mezcla entre **Jump Super Stars** y **Smash Bros.**, o sea, los duelos no serán para nada formales, tendrán un toque cómico, y por supuesto podrán jugar cuatro personas al mismo tiempo, lo que sin duda es su máximo extra. Otra característica que aún no se sabe cómo será aprovechada es la pantalla táctil, ya que mediante ella se podrían ejecutar los poderes especiales de cada personaje con sólo tocar la imagen, pero bueno, esto ya dependerá de los programadores; su salida es para este mes en Japón, y aunque no tiene fecha clara para América, no creemos que tarde demasiado; de cualquier modo, te mantendremos al tanto.





De la versión de Wii, desde que la retrasaron no se ha sabido más de su aparición en nuestro continente, pero esperemos pronto se conozca algo al respecto.

Aún quedan páginas en la Death Note





Desde octubre del año pasado hasta ahora, sólo ha existido un anime en Japón, **Death Note**, y la euforia que ha despertado es tanta, que ya tiene dos películas live action, y a finales de año saldrá la tercera. Lógicamente los videojuegos no podían quedarse fuera de este movimiento, y hace algunos meses Konami puso a la venta en aquel país **Death Note: Kira Game** para Nintendo DS; gracias a la semejanza del sistema con una libreta, le quedaba como anillo al dedo, ya que como te comentamos hace unos números, todo gira en relación a un cuaderno con el poder de eliminar a la gente que sea anotada en él. Pues bien, hace algunas semanas se anunció que la secuela de este juego está a nada de salir; mantendrá el mismo estilo, es decir, una novela gráfica, género que prácticamente ha renacido con la portátil de Nintendo.





La historia abarcará desde poco antes de que **Light Yagami** recupere sus recuerdos perdidos en el anterior juego, y de ahí hasta el final de la serie, que por cierto terminó de transmitirse el pasado 26 de junio en el país del Sol Naciente. Seguramente se preguntarán si hay posibilidades de que estos juegos lleguen a nuestro continente, y la respuesta es...sí, ya que hace poco los derechos para transmitir esta serie en E.U.A. fueron adquiridos por la misma compañía que compró los de **Naruto**, así que es probable que en no mucho tiempo los podamos ver por aquí.

Nuevos horizontes en el Wii

La compañía D3, mejor conocida por publicar los juegos de **Naruto** para Nintendo GameCube, ha anunciado hace tan sólo unos días, que a finales de septiembre lanzará una aventura totalmente original para Wii, bajo el título **Dragon Blade: Wrath of Fire**. En él controlaremos a un guerrero que deberá librar más de 21 niveles, en los que debe encontrar las 6 partes del **Dragon Blade**; ¿para qué?, ah, pues... eso aún no se sabe. Para avanzar a lo largo de las escenas se usarán varios tipos de espadas, que con sólo mover el Wiimote en la dirección deseada, el personaje en pantalla reproducirá el movimiento fielmente, y así nos encargaremos de los enemigos; un punto que parece será bastante interesante es que en los jefes finales no se tratará de acercarse, golpear y alejarse; más bien se comenta que serán duelos un poco más estratégicos, todo un desafío.

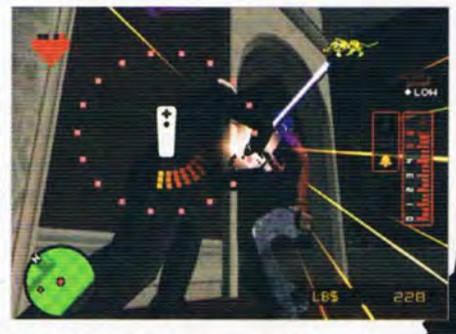
Algo en lo que los desarrolladores hicieron gran énfasis es en el estilo de juego, que será acción cien por ciento; mencionaron que no habrá búsquedas o requisitos innecesarios, que sólo restan emoción a la aventura, y es que si recuerdas, en los últimos tiempos, no existía título de este género que además del objetivo principal, no te desviaras mínimo unas tres horas en cosas sin mucho sentido o hasta irrelevantes; la verdad el juego promete bastante, y aunque no se han mostrado imágenes, confiamos en la creatividad de D3.



Gran competencia por ser el único héroe

Después de algunos meses en los que Grasshooper, creadores de **Killer 7** se mantuvieron muy callados respecto a su más reciente proyecto, **No More Heroes**, hace poco revelaron información fresca de este esperado título, que a continuación te contamos. Primero que nada, los desarrolladores comentaron que la creación de este juego no ha sido tan sencilla como pensaron, debido a que pretenden que cada movimiento de **Travis** (protagonista del juego) sea interpretado por el Wiimote y el Nunchuk, pero debido a que los jugadores actuales están muy acostumbrados a presionar botones, les ha costado decidir cómo se moverá el control; sin embargo, han tratado de simplificarlo, volviéndolo atrayente para toda la audiencia. Otro dato interesante es que no sólo vamos a tener nuestra espada para combatir a los enemigos, sino que también vamos a contar con algunas técnicas a mano limpia, como pueden serlo los agarres, que creemos podrás combinar con ataques de la espada para obtener mejores resultados.





Además de eso, se ha mostrado a una de las asesinas que deberás eliminar, su nombre es **Holly Sumers**, una experta en granadas, lo que la vuelve sumamente peligrosa, y por si fuera poco, su pierna izquierda cuenta con un lanzamisiles... sí, un lanzamisiles, por lo que acabar con ella va a ser un poquito complicado. Todos estamos ya ansiosos por que salga este título, ya que, honestamente, al juzgar por las imágenes y por sus trabajos previos, es una apuesta segura. **No More Heroes** será todo un suceso.

Una historia que se esperaba...



Como siempre ocurre, les informamos oportunamente del anuncio y del desarrollo del juego **Manhunt 2**, de Rockstar Games para Wii, el cual iba bastante bien, pero que en este momento atraviesa por un sinfín de problemas. Todo comenzó a unas cuantas semanas de que saliera a la venta; el comité encargado para catalogar el contenido de los juegos en Inglaterra decidió no darle calificación, es decir, excedía todo lo conocido por ellos en cuestiones de violencia, así que **Manhunt 2** no saldría en aquel país; esto parecía normal, ya que su primera parte había pasado por algo parecido, pero poco después se unieron Australia, España y varios países más al veto, y después vino lo inevitable: en América también se decidió que el juego no se publicaría luego de ver su contenido tan extremo. Obviamente la compañía creadora se ha pronunciado al ver estas medidas, argumentando que los están limitando, y que si bien el juego es violento, está orientado para un público adulto... pero ese es precisamente el problema, que en consolas de Nintendo nunca ha aparecido un título bajo la clasificación *"Adults Only"*, y la Gran N no lo piensa permitir, así que en este momento, la única salida es que el contenido del juego sea rebajado, de manera que alcance el rango *"Mature"*, y así sí podría ser publicado en todo el mundo.



Por lo pronto, **Manhunt 2** está siendo replanteado, ya que de lo contrario sólo quedará como un ambicioso proyecto, y la verdad tenía ideas que bien valía considerar en otros títulos, pero bueno, esperemos a ver en qué queda todo este asunto, nosotros te informaremos.

Lognin

Por Toño Rodríguez

¿Cómo les va a todos? En la edición de Lognin de agosto veremos lo siguiente: la última versión de la fiesta de Mario; la número 8 que llega al Wii ha roto el récord de tiempo de venta de cualquiera de sus antecesores. En nuestra edición pasada vimos los nuevos colores que llegaron al Nintendo DS Lite en Japón; ahora, un mes después, tienen en aquellas tierras una versión especial de Pokémon. Además, la recomendación del mes y un arte para recortar de Mario Strikers Charged.

Mario Party 8 rompe récord de venta

El título en el que encontramos a **Mario** y sus amigos se convirtió en el juego que más rápido se ha vendido en la historia de la serie *Party*: 550,000 copias en los Estados Unidos durante las semanas de lanzamiento. No cabe ninguna duda que el control del Wii está cambiando la manera de navegar el tablero del juego. Esto es parte fundamental del éxito en tan corto tiempo de este título. **Mario Party**, una de las series más populares.

El fenómeno Pokémon sigue dando noticias



Así es, si no eran suficientes los colores ya existentes en el Nintendo DS Lite, se lanza ahora en el mercado japonés una edición especial en color amarillo con imagen de **Pikachu**. Ta ha sido el éxito de las últimas versiones de la serie **Pokémon Diamond** y **Pearl** para la consola de doble pantalla de Nintendo, que ahora algunos suertudos podrán completar el cuadro con este sistema que llama poderosamente la atención.

Por desgracia sólo está disponible en Japón. ¿Cuántas veces hemos visto esto? Pero no crean que cualquiera va a poder tener en sus manos esta joyita, no, los interesados tendrán que hacer labores de verdadero fan para poder comprarlo en los Centros **Pokémon**.





Recordemos que el año pasado se cumplieron 10 años de Pokémon.



La recomendación del mes es...

Brain Age 2: More Training in Minutes a Day. Si jugaste la primera edición de la serie **Brain Age** para el Nintendo DS, no te puedes perder esta segunda parte con más actividades que harán trabajar a tu cerebro. Con 17 nuevos ejercicios podrás entrenarte para ser el mejor en este título, pero no sólo lo harás tú, ya que puedes tener cuatro archivos guardados en una sola tarjeta. ¿Te imaginas tocando una melodía en un piano dentro de tu Nintendo DS?





Mario Strikers Charged

Este fue nuestro título de portada del mes de julio, y esta imagen no fue utilizada en el artículo por cuestión de espacio. ¡Ahora le damos su lugar y vaya que luce de gran forma!



¡MOVILIZA TU CELULAR!

tonos

NUEVOS

TOP 5

1	Si tú me quisieras / Lu	SITU3
2	Quién eres tú / María José	QUIEN3
3	Intocable / Alex Syntek	INTOCABLE
4	Sufre conmigo / Moenia	SUFRE
5	Sognare / División Minúscula	SOGNARE

Lo más descargado

Accidente / Becker	ACC
Te voy a perder / Alejandro Fernández	PERDER
La llave de mi corazón / Juan Luis Guerra	LLAVE
Love like winter / A.F.I.	LOVELIKE
Princessa / Lola	PRIN
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha – Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalía	NONO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Éxitos en inglés

LDN / Lily Allen	LDN
Trust me / United Dj's vs Pandora	TRUST
Starlight / Muse	STAR3
I need a miracle / Cascada	NEED1
Snow. Hey oh / Red Hot Chili Peppers	SNOW1
Advertising Space / Robbie Williams	SPACE
Fix you / Coldplay	FIX
From Paris to Berlin / Infernal	PARIS
Going under / Evanescence	GOING
Jump / Madonna	JUMP

Reggaeton

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASO
Salió el sol / Don Omar	SALIO
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo más "in"

Lo ves / Sin Bandera	LOVES1
Aquí / Allison	AQUI2
Pam pam / Wisin & Yardel	PAMPAM
Tengo un amor / Toby Love	TENGO2
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Here to stay / Cristina Aguilera	TOSTAY
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Todo / Alejandro Fernández	TODO

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

Super Mario Bros	BROS
Super Mario Bros 2	BROS2
Super Mario Bros 3	BROS3
Tetris	TETRIS
Call of Duty 2	CALL
Donkey Kong	DONKEY
Doom	DOOM
Duke Nukem	DUKE
Final Fantasy 7	FINAL
Grand Theft Auto	GRAND
GTA San Andres	GTA
Half Life	HALF
Halo 2	HALO
Monkey Island	MONKEY
Need For Speed	SPEED
Resident Evil	EVIL
Street Fighter 2	STR2
The Sims 2	SIMS
Unreal Tournament	UNREAL
World of Warcraft	WRD
Zelda	ZELDA

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO LIAR NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI LIAR
Tu celular debe tener WAP configurado

Costo por tono: $15 con IVA incluido**.



Envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO LOLA17
Costo por imagen: $15**. Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

LA DIVERSIÓN EN TU CELULAR

Envía: CN JUEGO + "clave" al 91111
Ej: CN JUEGO GOGO al 91111
Costo por juego: $30 IVA incluido*.











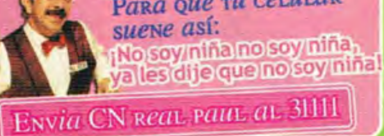





SONIX · GOGO · GALAZER · HAPPY · GLADIADOR · CHIVAS · CRUCI · MARS · DOG · MM3 · FATAL · PARED · VIKINGO · HONDA · ACORN · PENGUIN · RACE · CATS · MOUSE · TURBO · FUNO · FRED · DRAKE · CLOUNDS

Sonidos reales





SONIDOS REALES

Chamaco, si quieres escucharme en tu celular sólo envía
CN REAL + clave al 31111
Ejemplo: CN REAL RING

	CLAVE
Bueno para nada	PARANADA
Ring	RING
Maricones	MARICON
Baboso	BABOSO

EXCLUSIVO

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGR
CortalWombat	WOMB
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START1
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS



Envía CN REAL + "clave" al 9111
Ejemplo: CN REAL LETY
Costo por sonido real: $15 con IVA incluido**.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

Llévate Una película gratis

Por cada suscripción a nuestros servicios 21111. Promoción válida julio y agosto de 2007. Películas sujetas al catálogo disponible en esmas.com

Los mejores servicios al 21111

Chistes del Pirrurris — Envía CN RISA al 21111



Adivinanzas — Envía CN ADIVINA al 21111



Bromas — Envía CN BROMA al 21111



Chistes — Envía CN CHISTE al 21111



CLUB AMERICA — ¡Sé un aficionado bien informado! Recibe todas las noticias en tu celular. Envía CN AMERICA al 21111

Cuidado de tu mascota — Envía CN MASCOTA al 21111



Lucha libre — Envía CN LUCHAS al 21111



Poemas — Envía CN POEMA al 21111

Piropos — Envía CN PIROPO al 21111

CHIVAS — ¡Conoce todo acerca de tu equipo! Recibe todas las noticias en tu celular. Envía CN CHIVAS al 21111

Costo por suscripción mensual: $50 IVA incluido*.

Combos tono real + imagen NUEVOS

1. NUEVO — El rey tiburón — Maná — Clave TIBURON





2. NUEVO — Si me besas — Lola — Clave LOLA



3. NUEVO — Nada puede cambiarme — Paulina Rubio — Clave NADA



4. Vértigo — U2 — Clave VERTIGO



5. ADO — El Tri — Clave ADO



6. The sweet escape — Gwen Stefani — Clave GWEN





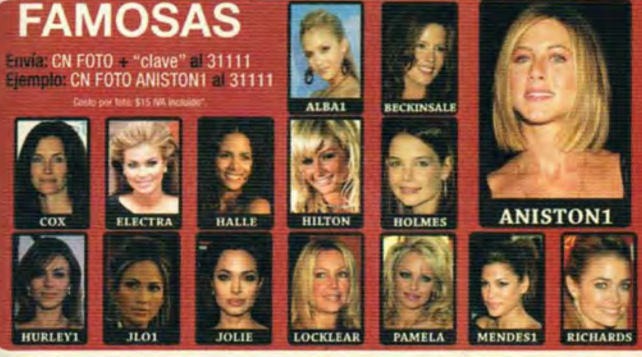
7. Mi primer millón — Bacilos — Clave MILLON
8. Ven báilalo — Angel & Khriz — Clave BAILALO
9. Baila, cachibombo — Eduardo Antonio — Clave CACHI
10. Rompe — Daddy Yankee — Clave ROMPE

Instrucciones para descargar combo
Envía: CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO TIBURON al 91111

Costo por combo:$30 con IVA incluido Un tono real es un fragmento de la canción
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

FAMOSAS

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ANISTON1 al 31111
Costo por foto: $15 IVA incluido*.



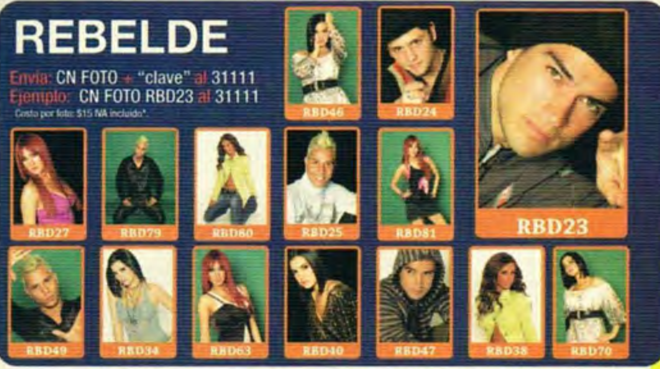
LOGONOMBRES

Envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR SEBUSCA RAFAEL al 31111
Costo por imagen: $15 con IVA incluido*. Sólo celulares GSM con WAP configurado.



REBELDE

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO RBD23 al 31111
Costo por foto: $15 IVA incluido*.





NOMBRETONOS

¿Quieres tener tu propio tono personalizado?

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

Sólo envía CN clave + "tu nombre" al 31111
Ej: CN TECNO LILIRNA*



Costo por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta compatibilidades en esmasmovil.com
Verifica si tu nombre está disponible en esmasmovil.com

chat chavos y chavas

Los chavos y chavas más buena onda están en nuestro chat y están esperando para ser tus amig@s.

Envía CN CHAVOS al 71111

Envía CN CHAVAS al 71111



Chat 24 hrs. en vivo

Los mejores juegos de soccer



CLAVE FUTBOL1



CLAVE FUTBOL5

Envía: CN JUEGO + "clave" al 91111 Ejemplo: CN JUEGO AMERICA al 91111

Costo por juego $30 con IVA incluido**. Sólo para celulares GSM con WAP configurado.

esmas móvil



El + esperado

Nestlé CHAMYTO te presenta

SUPER SMASH BROS. BRAWL

¡Hola!, soy de nueva cuenta el genio Chamyto®, dándoles la bienvenida a ésta su sección preferida: "El más esperado"; y listo para hablar de **Super Smash Bros Brawl**, que sin duda se va a convertir en uno de los mejores juegos de Wii. Pero bueno, mejor entremos en materia, esta vez les voy a hablar de un elemento que nadie le ha dado la importancia que merece, me refiero a los ítems que aparecen dentro del juego, esos que en ocasiones llegan a decidir las peleas; así que prepárense, porque estoy seguro que esta sección les va a encantar.

De todo un poco

Al jugar **Smash Bros**. por primera vez, pocas veces nos damos cuenta que además de nuestros puños, contamos con ítems que pueden facilitarnos las cosas bastante... o complicarlas si no sabemos sacarle provecho; en fin, como sea, existen de varios tipos, y lo mejor de todo es que están basados en el universo de Nintendo, lo que da ese "toque mágico" a las peleas. Se dividen en varios tipos, los hay de ataque, contenedores, y regeneradores, que sabiéndolos usar en el momento adecuado, marcan la diferencia entre ganar y perder.

Los de ataque son aquellos con los que podemos dañar a nuestros rivales, los más populares son la espada, la pistola láser, el bate, las minas o las bombas; los de recuperación son aquellos que ayudan a que nuestro porcentaje de daño mejore, como pueden hacerlo las frutas, dulces, corazones o los clásicos tomates de los juegos de **Kirby**. Por otro lado, tenemos los contenedores, que son precisamente los que podemos lanzar y que al abrirse, descubren cualquiera de los anteriores ítems.





Mejorando el arsenal

Cuando salió la secuela de **Smash Bros.** para Nintendo GameCube, aparecieron bastantes ítems nuevos, como las esferas de premios o el fragmento de hielo que te congela por unos momentos; lo que desde un principio nos ha hecho imaginar cuáles serán las novedades en esta nueva entrega que se prepara para finales de año.

Hay ciertos objetos que estoy seguro a todos nos gustaría ver, como los cañones de fuego y hielo que **Samus** utiliza en los capítulos **Prime**; o que aparecieran unos guantes de box haciendo alusión a la serie **Punch Out!**, y que al usarlos, causáramos mayor daño a nuestros oponentes; vaya que eso sería de gran ayuda. ¿No les gustaría más ítems de la serie de **Zelda**? Apuesto a que emplear la máscara de **Majora** es el sueño de más de uno; o qué les parecería tener el Hookshot o las **Hover Boots** en su inventario, sin duda sería algo que todos agradeceríamos.

Pero bueno, algo que no debemos dejar de lado, es que probablemente también aparezcan armas de otras franquicias que no sean de Nintendo, como puede serlo **Metal Gear**, que hasta ahora es la única confirmada que aportará a un personaje; entonces, las opciones se incrementan demasiado; podríamos tener rifles, pistolas o incluso hasta encontrarle alguna utilidad al **Codec**, ¿no creen? Sería genial que apareciera alguien de los **Castlevania**, así podríamos considerar la opción de ver un látigo, cuchillos, hachas o inclusive hasta un buen pollo rostizado para recobrar las fuerzas.

Regreso a la realidad

Gooey Bomb
Este es un ítem totalmente nuevo; es una especie de explosivo con forma de gelatina que se puede adherir a cualquier objeto, y después de unos cuantos segundos hace explosión.... a primera impresión no parece otra cosa que una simple variante de la mina de proximidad, ¿verdad?, pero no es así, ya que una de sus principales cualidades es que también se puede pegar a los personajes, lo que provocará un sinfín de situaciones graciosas, ya que puedes pegarla a alguien que esté junto a otro peleador, o si te la pegaron a ti, pues a correr a donde se encuentren los demás, ya que si te acercas lo suficiente, se la puedes colocar a alguien más, y si no, pues ya de menos la explosión no te toca a ti solo.

Cracker Launcher
Para los que gustan de usar artillería pesada, esta arma es ideal; es un cañón de gran impacto, pero a diferencia de los demás ítems pesados que conocemos, podremos movernos libremente al sujetarlo, es decir, correremos y saltaremos a la misma velocidad de siempre; otra de sus ventajas es que con ella se pueden realizar disparos en todas direcciones, hacia arriba, abajo, en ángulos exactos, en fin, no como la **Super Scope**, que cuando querías tirar, sólo era hacia el frente.

Esta arma se me hace ideal para confundir al rival, ya que nunca sabrá por dónde irá el disparo, pero bueno, deberemos esperar para ver cómo funciona ya dentro de una pelea real.

PokéBall
Creo que todos conocemos de sobra este ítem, y era predecible su aparición; lo interesante de esto es saber cuáles **Pokémon** serán los que aparecerán en esta ocasión; aunque **Chikorita** y **Goldeen** ya han sido mostrados, no son nuevos; el único que sí es **Groundon**, que con su gran tamaño y ardiente temperatura, será casi imposible evitarlo cuando esté en el escenario.

En este momento sólo nos queda ser pacientes, pronto se irán descubriendo nuevos accesorios y **Pokémon**, a ver si alguno de los que aquí mencionamos llega a aparecer en la versión final; por el momento espero que les haya gustado la sección de este mes, para la próxima hablaré de los escenarios, y de alguna que otra sorpresa que se dé a conocer en este tiempo. ¡Hasta pronto!

CN profile

Eyedol / Gargos

Killer Instinct

Killer Instinct fue todo un suceso cuando llegó a las salas de Arcadias; era todo un espectáculo visual que nos dejó maravillados desde la primera vez que pudimos jugarlo, y por fortuna Nintendo lo trasladó al SNES y el GB para regocijo de los fans; y tiempo después llegó al N64 Killer Instinct Gold, adaptación de KI2 de Arcadia. Además de los impresionantes combos, las formidables peleas y su excelente *gameplay*, Killer Instinct y KI Gold se caracterizaron por sus jefes finales, los cuales eran formidables máquinas de pelea que nos hicieron emocionarnos por su imponente figura y gran poder. Por esta razón, tenemos a los dos señores de la guerra –así como su historia– para que tengan el reconocimiento que se merecen en los CN Profiles.

Prólogo

En el pasado distante, una confrontación de titánicas proporciones hace temblar la Tierra; dos grandes señores de la guerra se enfrentan entre sí para pelear una última batalla sobre los cadáveres de sus ejércitos caídos; el ganador será dueño del mundo. Antes de que esta épica batalla tuviera una conclusión, ambos guerreros fueron envueltos en una densa luz que los atrapó en el Limbo para no ser vistos nunca más...

En el futuro no muy lejano...

La humanidad ha evolucionado y su tecnología es sumamente avanzada; el mundo está ahora en caos, los gobiernos han desaparecido y las megacorporaciones luchan entre sí por el dominio del mundo. Ultratech, una de las compañías más poderosas, organiza cada año un torneo en donde los más poderosos peleadores se enfrentan, pero eso es sólo una pantalla, pues la competencia es una manera de probar sus productos para buscar el arma perfecta que les dará el control de la Tierra. Por si fuera poco, Ultratech ha logrado crear un puente entre dimensiones, de donde han traído a uno de los señores de la guerra para usarlo como la prueba máxima para los peleadores de este año.



Eyedol

El imponente guerrero de dos cabezas es un gran ser con fuerza descomunal, rápidos movimientos y la capacidad de regenerar su propia energía. Como arma, él usa un enorme garrote, además de que puede lanzar bolas de fuego por sus bocas y aplastar a sus oponentes con su gran peso. A pesar de que su aparición en la versión de SNES no tuvo el mismo impacto, este formidable jefe debe ser tomado muy en serio, pues su naturaleza violenta lo convierte en una feroz criatura capaz de acabar con cualquier adversario que ose enfrentársele.

Un giro inesperado

Al final del torneo pasado **Orchid** eliminó a **Eyedol**, pero esto ocasionó que se abriera un portal que arrastró a varios personajes 2,000 años en el pasado y de hecho, el otro señor de la guerra restante, **Gargos**, fue liberado de su prisión para sembrar el terror en el mundo una vez más. En esta ocasión, el premio no será una gran suma de dinero, sino la oportunidad de acabar con la nueva amenaza que se cierne sobre el mundo.

Gargos

Al tener fuera del panorama a su archinémesis, **Eyedol**, el demonio conocido como **Gargos** logró escapar del Limbo para enfrentarse a los sobrevivientes del primer **Killer Instinct**. Este señor de la guerra parece una gran gárgola y posee una gran fuerza (aunque menor a la de **Eyedol**), alas para volar y atacar a sus contrincantes desde las alturas y un letal aliento de fuego; adicionalmente, al igual que su contraparte, **Gargos** también puede regenerar su energía al reírse de aquellos quienes se le opongan. El punto más importante de su fortaleza es que debe ser eliminado con un ataque que lo eleve para hacerlo caer del escenario; de otra forma, es imposible acabar con él.



Dato curioso

El final de **Eyedol** parodia el de **Blanka**, de **Street Fighter II**, en donde encuentra a su madre perdida, que lo llama "**Billy**". Curiosamente, su nombre sería "**Billy Eyedol**", el cual suena como el cantante Billy Idol.

Busca más contenido en: www.movilisto.com.mx

LO + DESCARGADO!!!









No. 1 Mundial
ENVÍA NINFONDO GATITO AL 81818

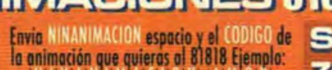
CÓMO DESCARGAR CONTENIDO

1. Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía NINCOMPA al 31313
2. Para los servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio WAP
3. Una que vez que hayas recibido tu producto selecciona entre las opciones GUARDAR y DESCARGAR.

NEÓN — ANIMACIONES 81818

Costo x sms/$ 15.00 iva inc.

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieras al 81818 Ejemplo: NINANIMACION AMOR













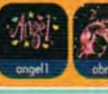





amor, love4, lolidos, love, balon2, vuelo, angelita, dalmata, angelito, brillante, corazoncitos, latente, agentes, monitos, panda, leoncito, abiertos, alas, love6, love5, feliz, pandita, cruz, love3, corazones2, saltarin, gatitos, pecera, besito, fuego

SIGNOS DEL ZODIACO

acuario, aries, cancer, capricornio, escorpion, geminis, leo, libra, sagitario, tauro, virgo, piscis




DESTELLOS

face1, espiral, corazonfuego, corazoncitos, corazoncito, conejo, arcoiris, changuito, angel1, abrazo




FONDONOMBRES 81818

Costo x sms/$ 15.00 iva inc.

Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO y tu NOMBRE al 81818 Ejemplo: NINFONDONOMBRE CORAZON ALAIN








darky, gatito1, corazon, duendecillo, arbolamor, chapa, 3dcache, dragon, angelitos, delfines, pantera, mundial, teamo, amorchino, lalosa, diablilla, muro, fresita

MUSICA 81818

Costo x sms $ 15.00 iva inc.

Envía NINPOLITONO ó NINTONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: NINPOLITONO RODILLAS / NINTONO RODILLAS

TOP10

	nombre	código
1	De rodillas te pido/ Alegres de la Sierra	rodillas
2	Ella y yo/Aventura con Don Omar	ellayyo
3	Mi credo/K-paz de la Sierra	credo
4	Imagine/John Lennon	imagine
5	Labios compartidos/Maná	labios
6	Coleccionista de canciones/Camila	canciones
7	Vete ya/Valentín Elizalde	vete
8	Hips don't lie/ Shakira	hips
9	Qué hago yo/Ha-Ash	hago
10	Te quiero, te amo/Grupo Pesado	tequiero

LO NUEVO

nombre	código
16 de Febrero/Chetes y Meme	febrero
Chiquilla/Kumbia All – Stars	chica
Don't you know/United DJ's vs. Pandora	know
I need a Miracle/Cascada	miracle
Lejos estamos mejor/Motel	lejos
Me duele amarte/Reik	duele
My Love/Justin Timberlake	mylove
No hay otra manera/Moderatto	otra
Quién eres tú?/María José	erestu
Si tu me quisieras/Lu	tume

LO MEJOR

nombre	código
Angelito/Don Omar	angelito
Si tu no estas/Sin Bandera	noestas
Volverte a amar/Alejandra Guzmán	volverte
Te quiero, te amo/Grupo Pesado	tequiero
In da Club/50 Cent	indaclub
Ojalá que te mueras/Grupo Pesado	temueras
Adiós a mi amante/Montez de Durango	adios
Fuerte no soy/Intocable	fuerte
Rompe/Daddy Yankee	rompe
Pobre diabla/Don Omar	diabla
Rosa pastel/Belanova	rosa
Pump it/Black Eyed Peas	pump
Hips don t lie/Shakira	hips

CINE Y TV

nombre	código
Batman	batman
Smallville	smallville
Pantera rosa/Henri Mancini	pantera
El Fantasma de la Ópera	fantasma
Misión Imposible	mision
Star Wars	starwars
My heart will go on (Titanic)/Celine Dion	titanic
Los Pitufos	pitufos
Misirlou (Pulp Fiction)/American Film Orchestra	pulp

TOP FONDOS 81818

Costo x sms/$ 15.00 iva inc.

Envía NINFONDO espacio y el CODIGO de el fondo que quieras al 81818 Ejemplo: NINFONDO HADAGATO











hadagato, caky, duendecilla5, tugy, abejitas, nuky, fashion, mosu, angel, estrella, corazones1, by, diabillo6, elfy, besitopez, patito, arrugada, delfines14, besito, duendecillos, lenguita, pufi, abejitas, duendecillo, abracito, lagrima, amigos1, gusi, angelical1, rubita, morado, 3dcache, hadilla, angelita, amorchino, angelita1, miedo, corazones2, finieblas, hada7

JUEGOS PREMIUM 44222

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 44222 Ejemplo: NINJUEGO GARFIELD

Todos los juegos requieren 2 sms de$ 23.00 iva inc. c/u





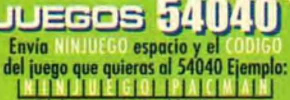


garfield, racing, ronal5, lee, phantom, garfield2, buffy, auto, van, lee2, records, slinky, park

JUEGOS 54040

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo: NINJUEGO PACMAN

Todos los juegos requieren 1 sms de$ 30.00 iva inc












pacman, fut2006, formula1, hugopesca, ahorcado, roket, wing, rolly, solitario, burbujas, diamantes, carrera, futbol, hugonieve, memo, bloques, motos, ball

CHAT AMIGOS 31313

x mensaje $3.50 iva inc.

¡Conoce gente nueva y chatea por sms!

¡Chicos y chicas de tu ciudad!

Envía el NINCHAT al 31313

SONITONOS 81818

Envía NINSONITONO espacio y el CODIGO al 81818 Ejemplo: NINSONITONO MUJER

Costo x sms $ 15.00 iva inc.

nombre	código
¿Qué te ha dado esa mujer?	mujer
Don't worry, be happy	feliz
Agente 2 responda...	agente
tamales calientitos, su celular esta sonando...	tamales
Kill, el silbido más popular	silbido
Auuuuuuuu! Lobo aullando	aullido
Pareja, su celular sonando, orillese a la orilla...	pareja
Rebuzno burro	burro
Contesta, te acabas de ganar un corte de pelo...	gay

SECRETOS Y MÁS 22333

30 Días/hasta 3 sms diarios /$ 50.00 iva inc.

POEMA PERSONALIZADO ¡Envíale un poema con su nombre! Envía NINPOEMA espacio y su NOMBRE al 22333 Ejemplo: NINPOEMA SUSY

PIROPOS ¡Los más románticos! Envía NINPIROPOS al 22333

HOROSCOPO ¡Conoce lo que te deparan los astros! Envía NINHOROSCOPO espacio y su SIGNO al 22333 Ej.: NINHOROSCOPO LEO

CHISTES ¡No pararás de reír! Envía NINCHISTE al 22333





HIGH SCHOOL MUSICAL

¡PREPÁRATE PARA TU LLEGADA AL ESTRELLATO!

Hace poco más de un año s transmitió por Disney Channel un película que desde ese instant se volvería un fenómeno; no referimos a High School Musica su éxito se ha trasladado a vario ámbitos como discos, libros, ahora toca turno de que est concepto arribe a los videojuegos así es: Disney Interactive h diseñado dos interesantes título para las consolas más populare de la actualidad, el Nintendo D y el Wii, en donde esperan capta toda la esencia de la cinta.



Compañía: **Disney Interactive**
Desarrollador: **Disney Interacti**
Categoría: **Musical**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

UNA HISTORIA CLÁSICA

La trama que vemos en la película es la siguiente: tenemos a **Zac Efron**, un extraordinario deportista, admirado por todos los estudiantes de la escuela **High East**; y por otro lado está **Gabriella Montez**, una destacada alumna, ya sabes, siempre saca buenas calificaciones, nunca se mete en líos, todo lo que un padre espera de sus hijos; pues bien, resulta que por azares del destino, estos dos jóvenes se conocen durante una noche en la que asisten a un *Karaoke*, y pues como debes estar suponiendo, se enamoran... del gusto por la música.



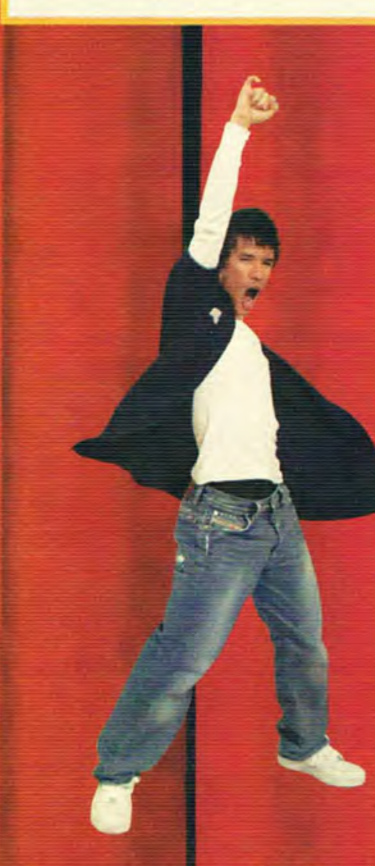
Los movimientos de los personajes dependerán de lo bien que cantes.

Poco después se enteran de que hay un concurso musical en su escuela para definir a los actores principales de una obra de teatro, lo que los vuelve a unir, sólo que hay un pequeño problema: no son los únicos que quieren los papeles de los protagonistas, por lo que deberán lidiar con varias trampas que intentarán ponerles en su camino; y por si esto fuera poco, sus amigos no los apoyan como deberían, tratando de persuadirlos de que dejen el concurso, y mejor se dediquen para lo que tienen aptitudes, que según ellos son los deportes y el estudio.

Realmente es una película interesante, que te mantiene atento a todo lo que pasa; muy recomendable; pero bueno, ahora que ya tienes más claro cuál es el argumento detrás de **High School Musical**, comencemos por revisar las dos versiones que pronto tendremos para Wii y NDS.







Para la versión de W hubiera sido una gra idea incluir un tapet de baile, pero aun as puedes improvisar algunos pasos.

TOMA EL MICRÓFONO

Una duda que seguramente tienes es cómo se hace un juego de una película de este tipo... pues tomando el elemento clave, en este caso, el canto. Así es, para poder progresar dentro del juego, tendremos que interpretar varios de los temas que se han hecho famosos gracias a **High School Musical**, como "**Start of Something New**" o "**What time is it?**"... y esto se hará gracias a que el juego para Wii vendrá acompañado de un micrófono, donde deberemos seguir a la perfección la letra de las canciones, para que de este modo avanzar sea sencillo, por lo que te sugerimos que vayas afinando tu garganta o por lo menos imagines que estás en la ducha.

El camino a la fama será largo

Dentro de este **HSM** el modo principal de juego es el de historia, en el cual se nos va a relatar el mismo argumento que ya hemos disfrutado en la película, pero con la diferencia de que aquí vamos a formar parte del espectáculo; tendremos que interpretar las melodías, y de acuerdo con lo bien que lo hagamos, podremos seguir adelante, o nos quedaremos en la misma escena hasta que lo consigamos; ahora bien, no te preocupes si no has visto la cinta o si no te sabes las canciones, ya que la letra de la misma en la parte baja de la pantalla; lo que sí depende de ti es la entonación.



Compite por ser el mejor

La opción que a nuestro parecer es la mejor que contiene este juego es la de **Party**, donde, como su nombre lo indica, pueden participar varias personas a la vez, en competencias muy divertidas, y que seguramente te van a mantener entretenido por mucho tiempo. En ellas el chiste es cantar mejor que tus contrincantes para lograr una mejor puntuación, así de simple; hasta puedes escoger un escenario para tu actuación de manera que tu ésta deje a todos impresionados.



Lo interesante es que si logras reunir a varios amigos, puedes decidir si participan como solistas, o en duetos, lo que aumenta la diversión, ya que no es sólo cantar al mismo tiempo, sino que incluso se tienen que hacer sus pausas, coros; realmente vale mucho la pena esta opción, más cuando pones de tu "cosecha" para las coreografías.

Alcanza tu sueño

High School Musical: Sing It! es ideal para los que gustan de jugar con los amigos, para esos momentos en los que deseas divertirte sin pensar en nada más, o para los seguidores de este fenómeno de la música; en su colección están más de 30 temas, por lo que el aburrimiento es algo que no conocerás; aunque eso sí, debes estar abierto a nuevas experiencias. Si eres un jugador conservador, mejor pruébalo antes de comprarlo.

Música para llevar

Disney quiere que **HSM** llegue a la mayor cantidad de jugadores posible, de tal manera que también publicarán un juego basado en esta película para el Nintendo DS. Seguro que en este momento crees que al igual que en la versión de Wii vas a usar el micrófono del sistema para jugar, ¿verdad?, pero no es así: para el portátil de la Gran N se ha decidido que el *gameplay* sea distinto, y será un juego de ritmos, al estilo de **Elite Beat Agents** que saliera hace algunos meses para esta misma consola.





La verdad que esta decisión es acertada, ya que no sería muy cómodo andar cantando enfrente de nuestro Nintendo DS en el Metro o en el microbús; aunque tal vez conseguiríamos dinero... o abucheos; pero bueno, mejor vamos a explicar cómo se jugará **High School Musical: Makin´the Cut!**, que es bastante divertido.



Al son que te toquen...

La trama es exactamente la misma que en el Wii; se podrá elegir a cualquiera de los protagonistas de esta historia, y desde su perspectiva terminar el juego, pero como ya dijimos, no será cantando. Cuando comience cada nivel, en la pantalla superior aparecerán los personajes, cantando y bailando, pero su desempeño lo controlaremos nosotros desde la pantalla táctil. En ésta se van a mostrar diferentes instrumentos o figuras las cuales debes tocar en el orden en que se te indique para poder completarlo de manera correcta.

Si recuerdas, en **Elite Beat Agents**, el ritmo de las canciones se marcaba con unos círculos que salían alrededor de unos puntos, que poco a poco iban reduciendo su tamaño, y cuando este era justo el del punto, se debía tocar con el *Stylus*; pues bien, aquí pasa algo más parecido a **Pump it Up**, en cuanto a mecánica, ya que una nota musical nos indicará el orden en que debemos tocar la pantalla.

Algo que vale la pena mencionar es que los instrumentos que tocamos son muy variados, como tambores, guitarras, marcas, pentagramas, o hasta figuras de objetos o rostros; en estos últimos, es más divertido, ya que debes seguir el contorno sin salirte del área indicada, como un minijuego de **Mario Party**. Conforme progresas todo se vuelve más rápido, y tienes menos oportunidades de fallar, pero la verdad es que se disfruta bastante, te hace pasar buenos momentos.



REÚNE A LA BANDA

Otro gran punto de este título es que saca provecho de la conexión inalámbrica, y puedes competir con tus amigos en diferentes niveles, para ver quién toca mejor los temas. Además, también puedes diseñar tus propios escenarios, y cambiarlos o presumirlos posteriormente con tus compañeros.

La versión para NDS nos agradó mucho, sobre todo porque no realizaron algo "predecible", como hubiera sido la utilización del micrófono; en lugar de eso prefirieron realzar un *gameplay* de calidad, que realmente se disfrute por los jugadores, y eso es digno de admirarse. No dudamos en recomendarlo; es ideal para los viajes cortos.


Unidos por el amor a la música.

RANKINGS



MASTER: 7.0

La verdad que no me llama tanto la atención la idea de **High School Musical** como película o reality, pero los juegos son buenos, no llegan al nivel de **Karaoke Revolution**, **Beatmania** o **Elite Beat Agents**, pero logran cumplir con su objetivo, que es el de divertirnos un buen rato, pero eso sí, sólo cuando los compartimos con más de dos personas, porque jugarlos solos resulta sencillo y algo monótono; yo te diría que los probaras antes de decidir adquirirlos, a menos que seas seguidor, pues en ese caso te encantarán.



CROW: 6.0

Tomando en cuenta que es un título para el sector infantil, no tiene mucho inconveniente; no obstante, si me preguntaran si yo lo disfrutaría, eso sí lo pondría en duda. Su temática se basa en el *Karaoke*, poniéndote a cantar las rolas típicas de **High School Musical** que son un éxito para los chavos; claro que en mi caso preferiría temas más comerciales o clásicos que me diera gusto cantar luego de ponerme bohemio. Gráficamente no es una revelación; de hecho raya en la simpleza y siento que le hicieron falta muchas opciones de juego para incrementar el *Replay Value*.

PANTEÓN: 3.0

Los juegos de ritmos son una alternativa para poder llevar una idea sosa de jóvenes que quieren llegar a ser estrellas o algo similar, y esto se puede comprobar en **High School Musical**. Existen juegos malos que te divierten por alguna extraña razón, y yo siempre he tratado de encontrarles el lado amable a dichos títulos, pero en este caso no puedo recomendarlo ni aunque me golpeen. Ni la versión de Wii, ni la de NDS merecen que los compres, y si te lo regalan, ya sabes que no le caes bien a esa persona. Mejor compra... ¡cualquier otra cosa!

1 10

Continuamos con los juegos descargables para la Consola Virtual; en esta ocasión tenemos varios éxitos de NES, incluyendo unos de Zapper.



Duck Hunt NES

Wii points: 500

¿Quién no recuerda este clásico que venía incluido con el NES en el paquete Action Set y en el Power Set? Este fue el primer título en el que pudimos jugar con el Zapper de Nintendo (aunque obviamente no fue el primer juego con pistola de luz), y nos trae tantos recuerdos ahora que podemos jugar esta joya de nuevo en la Consola Virtual. Aquellos que tenían uso de razón allá en 1987 recuerdan con cariño esta divertida experiencia, tratando de derribar a cuantos patos fuera posible para conseguir más y más puntos; ¡y cómo podríamos dejar de mencionar al carismático perro burlón que se reía cada vez que un ave lograba escapar al fallar tres tiros! Si tienes 500 Wii Points disponibles, sencillamente no puedes dejar de añadir a tu colección este divertido juego.

Al igual que el original de NES, en esta versión podrás elegir los modos de un pato, dos patos y Clay Shooting, en donde pichones de arcilla eran lanzados a la lejanía y era más complicado darles que a los plumíferos de los demás modos. Por si no lo sabías, existió un **Duck Hunt** en 1976 que funcionaba de manera similar al juego tragamonedas de Nintendo, **Laser Clay Shooting System**, que apareció en 1973. No cabe duda que la Consola Virtual todavía tiene muchísimo que ofrecer.





Wild Gunman NES

Wii points: 500

Para completar la trilogía de títulos de disparos con el Zapper, tenemos el intenso **Wild Gunman**, el cual te transportaba al viejo y salvaje Oeste, en donde la única ley era la del revólver más rápido. Al igual que sus compañeros, **Wild Gunman** tuvo su original en las salas de Arcadia en 1974 y de ahí fue trasladado para el Nintendo Entertainment System. El concepto es realmente simple, y a diferencia de **Duck Hunt** y de **Hogan´s Alley**, aquí no era tan necesario disparar tan precisamente, sino esperar el momento en el que el otro pistolero dijera *"Fire"*; quien desenfundara más velozmente y le diera al adversario era el ganador del enfrentamiento clásico de las películas de vaqueros.

Un detalle notable es que **Wild Gunman** fue incluido en la película Back to the Future Part II, cuando **Marty** le muestra a unos niños cómo se juega en un café para nostálgicos. Los niños le dicen que usar las manos en un videojuego es "para bebés" y se van; curiosamente, uno de ellos es Elijah Wood (mejor conocido como **Frodo Baggins**). Como dato adicional, nunca existió tal versión de Arcadia específica de **Wild Gunman**; la que podemos ver en pantalla es un modelo único hecho especialmente para la película. Como verás, este es un clásico que no puedes dejar de tener en tu Wii.





Hogan´s Alley NES

Wii points: 50

Otro de los juegos clásicos de Nintendo donde se usaba el legendario Zapper **Hogan´s Alley**, que hizo su debut en 198 El objetivo de este título es participar en tr diferencias modos dentro del **Hogan´s All** un campo de entrenamiento de tiro del F Curiosamente, este lugar existe en realidad de su creación se derivó el usar este términ para cualquier sitio de entrenamiento de l agentes del FBI; asimismo, este nombre tiene s raíces en un antiguo cómic que así se llama y trataba las desventuras de sus personajes un barrio lleno de delincuencia, en donde e urgente la intervención policíaca.



Al igual que su contraparte real, en **Hogan Alley** de NES tenías que dispararle a los bla cos que iban siendo puestos frente a ti pa acumular puntos; claro está que debías ter cuidado de no impactar a los civiles y oficial pues esto contaba con un error y podías perc definitivamente al equivocarte demasiado. primer modo era dentro del edificio norn de **Hogan´s Alley**, mientras que el segun era en una recreación de un callejón en don aparecían los tablones con las figuras al az finalmente, el tercero consistía en dispararle unas latas para mantenerlas en el aire el may tiempo posible y hacerlas caer en las casil para obtener puntos.

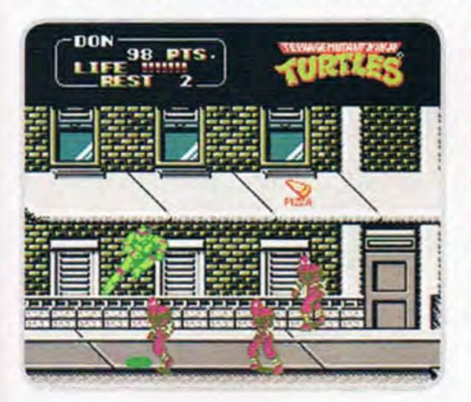


TMNT II: The Arcade Game NES

Wii points: 500

En 1989, Konami maravilló a la comunidad videojugadora con un título del género *Beat 'em up!* con mucha acción en donde los protagonistas eran las famosas **Teenage Mutant Ninja Turtles.** En 1991, este éxito fue trasladado al NES para complacer a los fans y fue aceptado bastante bien por su buen *gameplay* y la incursión de dos niveles nuevos en la versión casera. Por razones obvias, las limitantes del sistema no permitieron que ésta fuera una adaptación fiel, especialmente en el aspecto gráfico y musical; no obstante, fue uno de los títulos favoritos para el sistema e incluso hay quien prefiere **TMNT: The Arcade Game** a su secuela, **TMNT: The Manhattan Project**.

En esta aventura, las tortugas deben rescatar a **April O'Neal** de las garras del malvado **Shredder**, no sin toparse con más problemas y terminando envueltas en más batallas para perseguir a su archinémesis hasta el Technodrome. Además de los interminables **Foot Soldiers**, los héroes se enfrentan a varios jefes como **Baxter Stockman** y **Krang**, entre otros. Curiosamente, en la versión casera se pueden ver anuncios de Pizza Hut en varias partes del juego. Si eres fan de las tortugas y deseas recordar buenos tiempos, no lo dudes y descárgalo ya.





NES Open Tournament Golf NES

Wii points: 500

En 1991, Nintendo lanzó un juego de golf con los personajes del universo de **Mario** para complacer a los fans de este deporte. En esta versión no hay tiros especiales ni cosas por el estilo, se trata de un simple y sencillo torneo de golf en donde **Mario** y **Luigi** se ven las caras para definir quién es el mejor. Gráficamente, **NES Open Tournament Golf** es muy bueno, aunque tiene sus limitantes obvias; no obstante, el *gameplay* es muy fácil de aprender y es sumamente sencillo para que toda la familia lo disfrute. Sabemos que no hay tanta competencia entre un cartucho de golf y uno de futbol, pero eso no quita que este divertido título para el legendario NES, por fin está disponible para descargar en la Consola Virtual del Wii por tan sólo 500 Wii Points.

Dentro de las opciones podrás encontrar varios modos como un juego sencillo, un torneo regular, entrenamiento y otras cosillas más. Pero los hermanos fontaneros no vienen solos, también aparecen en **NES Open Tournament Golf** celebridades como los **Toads** y las princesas **Peach** y **Daisy**; curiosamente, debido a las limitantes del sistema, **Peach** aparece en la pantalla del título (y en varios momentos más) con un vestido verde, mientras que **Daisy** se engalana con un atuendo azul y tiene el cabello rubio. Si eres un fan de **Mario** y sus juegos, no puedes perder la oportunidad de tener este clásico y añadirlo a tu colección.





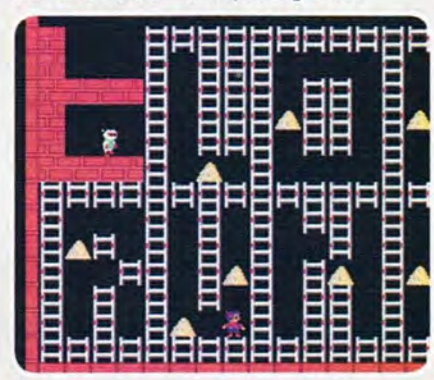
Lode Runner NES

Wii points: 500

A pesar de que **Lode Runner** no se originó en el NES, es ésta la versión que más nos ha gustado de la serie. En **Lode Runner** tu deber es recolectar todos los montoncitos de oro que se encuentran dispersos por el escenario empleando las escaleras y tubos para llegar hasta ellos. Obviamente tu tarea no es sencilla, pues varios enemigos se la pasarán persiguiéndote por toda la etapa tratando de eliminarte. Para defenderse, tu personaje puede desintegrar los ladrillos que estén a su izquierda o derecha, los cuales se irán reconstituyendo gradualmente; si algún enemigo cae en un hueco y no logra salir antes de que el ladrillo se reconstruya de nuevo, será aplastado dentro de él. Esto también puede pasarte a ti, y dado que el héroe no tiene la capacidad de salirse de los hoyos, te enfrentarás a una muerte segura.



El desintegrar los ladrillos también sirve para escapar si debajo de éstos no hay nada, pero debes tomar en cuenta que tus adversarios pueden recorrer la escena con la misma facilidad que tú, así que no vayas a caer en una emboscada por no fijarte. Al tener todos los montones de oro, aparecerá una escalera que te lleva al siguiente nivel. Curiosamente, al terminar este juego, te darás cuenta de que Runner se convierte en un personaje muy conocido que se ha forjado su propia fama, pero no te diremos de quién se trata, mejor descarga **Lode Runner** y tú mismo te enterarás con tu habilidad. Ojalá pronto veamos más títulos de Sunsoft, especialmente toda la vasta serie de **Bomberman** para que podamos recordar los días en que los juegos eran divertidos sin tanto poder gráfico.



Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos NES

Wii points: 500

La secuela del exitoso **Ninja Gaiden** no podía quedar fuera de la lista de joyas descargables para la Consola Virtual. **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos** continúa con las aventuras de **Ryu Hayabusa** en su lucha contra las fuerzas del mal; en esta ocasión cuenta con la ayuda de su novia **Irene** y de un nuevo personaje: **Robert T.S.** para tratar de detener a un enemigo más poderoso que **Jaquio**, el emperador de las tinieblas, **Asthar**. Si creías que los cinemas y la música del primer **NG** eran excepcionales, espera a que escuches y observes la maravilla que Tecmo logró en el NES, la cual, a nuestro parecer, es la mejor de todas las versiones de la serie.

No solamente la música y los cinemas display fueron mejorados, sino también el *gameplay* fue pulido al permitirnos tener un control más real de los movimientos de **Ryu**; además, ahora tienes la opción de invocar dos sombras que hacen lo mismo que el ninja, pero con un retraso en sus movimientos. Si logras una buena combinación de las habilidades de **Ryu** con sus nuevos poderes, tendrás más oportunidad para terminar este juegazo, el cual presenta un buen reto aun para los videojugadores más experimentados. Este es uno de esos títulos que consideramos obligatorio tener en nuestros Wii.





Zombies Ate My Neighbors SNES

Wii points: 800

Lucas Arts no solamente se la pasaba haciendo juego tras juego de **Star Wars**; también creó varias aventuras llenas de color, fantasía y mucho humor, y una muestra de esto es **Zombies ate my Neighbors** para el SNES. En este título, que combina la acción con la aventura y los disparos, se hacen parodias y homenajes a muchas de las películas de ciencia-ficción y de horror más populares como Dracula, Friday the 13th, Frankenstein, Tremors, The War of the Worlds y The Day the Earth Stood Still, entre otras. El *gameplay* es con vista "por arriba" en donde controlas a los adolescentes **Zeke** y **Julie**, quienes deben rescatar a sus vecinos de las hordas de zombis, vampiros, alienígenas y demás monstruos antes de que sea demasiado tarde.

Para lograr su objetivo, **Zeke** y **Julie** tienen sus poderosas pistolas de agua, pero también pueden tomar armas e ítems para ayudarse entre ellos, una fórmula que los transforma en monstruos invencibles. Viendo este clásico listo para ser descargado, estamos cruzando los dedos para que pronto disfrutemos la secuela, **Ghoul Patrol**, la cual es todavía más difícil de conseguir que **Zombies ate my Neighbors**. Si buscas un título realmente difícil que te haga aventar el control, no lo dudes y pon a prueba tu habilidad con este divertido título.





Golden Axe 2

Sega Genesis

Wii points: 800

Por fin tenemos la oportunidad de jugar la secuela del exitoso Golden Axe que apareció en el Sega Genesis en 1991. En esta versión regresan los héroes de la primera aventura: **Ax Battler**, **Tyris Flare** y **Gillius Thunderhead** para hacer frente a los numerosos enemigos comandados por un nuevo y malvado jefe: **Dark Guild**. La acción y emociones están a la orden del día en los siete distintos niveles que conforman **Golden Axe 2**, además, enfrentarás a **Dark Guild** en una escena aparte para derrotarlo de una vez por todas o acabar aniquilado por él y sus secuaces.



En **GA2** para la Consola Virtual se incluyeron el modo normal de historia y el de duelo, en donde tienes la oportunidad de controlar a uno de los personajes para pelear contra uno o más adversarios y medir tus habilidades. Sin lugar a dudas esta es una opción que no puedes dejar pasar, tanto por la dificultad de conseguir el original, como para completar la saga. Nosotros nos seguimos preguntando si algún día será posible ver los juegos de Arcadia de las compañías que han participado en la Consola Virtual; mientras tanto, podemos divertirnos con la excelente gama de títulos que nos presentan para revivir viejos tiempos.

Lo que más nos gusta de **Golden Axe 2** es que mantiene el estándar del primero al conservar todos los elementos que lo convirtieron en toda una leyenda como los feroces combates, los monstruos montables, enemigos variados y por supuesto, la opción de realizar un poder de acuerdo con la cantidad de botellitas de magia que tuvieras.; eso sin contar los bonus entre etapas donde te roban la magia. Ya son dos los juegos de la serie **Golden Axe** que tenemos listos para ser descargados, pero todavía falta la tercera entrega de esta saga tan impresionante.



NUEVO

Ricolino® NUEVO CONTIENE: CALCIO Y ZINC

CHOCREMOSO PAYASO

SABOR PALETA PAYASO®

Pon el sabor de la diversión donde quieras

contiene zinc y calcio



www.ricolino.com.mx



Previo E3 2007





Reggie comentó en su conferencia el cómo Nintendo se ha puesto rápidamente a la cabeza en las preferencias de los jugadores.

Fotos Toño Rodríguez

por Pepe y Toño

Por fin llegó la fecha esperada por todos los fans de los videojuegos. A diferencia de años anteriores, cuando la *Electronic Entertainment Expo* se llevaba a cabo en mayo, ahora la cita fue el mes pasado en Santa Mónica, California, EUA; un evento totalmente diferente a lo que estábamos acostumbrados en nuestro ya largo camino de *shows* de videojuegos.

Así, el día 11 de julio nos dimos cita en el Auditorio Cívico de Santa Mónica, para presenciar la conferencia de prensa que Nintendo preparó con el fin de dar a conocer todas las novedades y fechas de sus próximos lanzamientos. El presidente de Nintendo de América, Reggie Fils-Aime, fue el maestro de ceremonias y se encargó en primera instancia de presentar resultados de las contundentes ventas y la buena aceptación que han tenido las dos principales consolas de la marca alrededor del planeta, dejando claro que Nintendo es el líder mundial en consolas portátiles y próximamente en consolas caseras. Así bien, después de exhibir estos números, Reggie presentó lo que muchos de nosotros estábamos esperando: un accesorio llamado Wii Zapper (nombre provisional), el cual es una base para colocar el *Wiimote* y *Nunchuk* para disparar y cargar el arma en títulos tipo *shooter* como **Resident Evil, Ghost Squad, Medal of Honor** y algunos otros. También pudimos conocer el precio de este accesorio para los Estados Unidos, el cual es de USD $19.99. Veremos por cuánto lo podremos obtener en nuestro país.

Las fechas de lanzamiento anunciadas fueron las siguientes: **Mario Galaxy** saldrá a la venta el 12 de noviembre de este mismo año, y el título más esperado de Nintendo, **Super Smash Bros. Brawl**, aparecerá en público el 3 de diciembre, también de este 2007. Así que ahí tenemos ya la confirmación de las fechas para ir guardando nuestro dinero para el cierre del año, el cual será de locura con estos títulos por parte de Nintendo y muchos más de las licencias.

Un nuevo canal anunciado

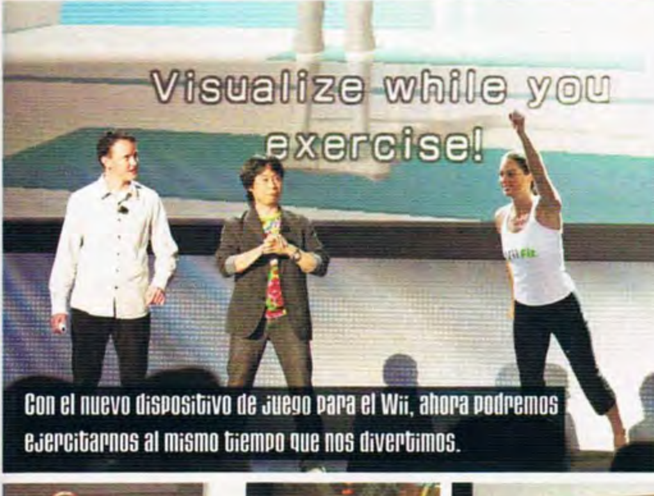
Check Mii Out es el nombre del canal que estará en nuestro Wii, con el que podremos crear caricaturas de nosotros mismos, así como de nuestros amigos y celebridades; el objetivo es que otros voten por nuestras "obras" y ver qué tan buenos somos en la creación de Miis.





Mario Kart Wii para el próximo año. Ya podrás jugar en línea la clásica franquicia de carreras de Nintendo. Su lanzamiento incluirá un volante llamado *Wii Wheel* (también nombre provisional), en el cual adaptaremos nuestro *Wiimote* para de esta forma permitir que jugadores tanto expertos como novatos puedan competir al mismo nivel. Este es uno de los títulos que muchos pensábamos que llegarían al Wii... digo, es tan obligado como un **Mario** o un **TLOZ** (claro, la regla se rompe en casos como el Virtual Boy), y ahora sólo queda esperar a la próxima primavera (aprox.) para que literalmente nos pongamos detrás del volante.





Con el nuevo dispositivo de juego para el Wii, ahora podremos ejercitarnos al mismo tiempo que nos divertimos.



Metroid Prime 3 Corruption no podía faltar como uno de los juegos en exhibición.

Satoru Iwata nos deja claro que Nintendo es más que un juego...

Shigeru Miyamoto nos presenta el accesorio que será fundamental para Wii Fit; ¿qué otros alcances tendremos con esta compañía?

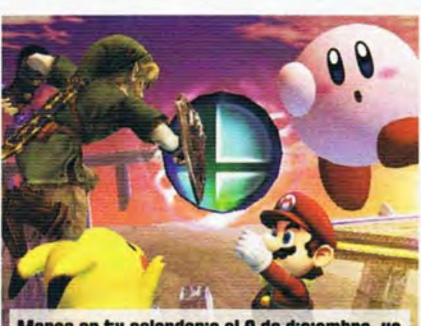
Reggie invitó a expertos de Nintendo a hacer demostraciones de los títulos **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** y **Metroid Prime 3 Corruption**. Y aunque ya los conocíamos -están próximos a salir-, nos sorprendimos de nueva cuenta con el modo de juego que nos enseñaron.



Este noviembre podrás jugar Super Mario Galaxy.

El presidente de Nintendo, el señor Satoru Iwata, estuvo presente en la conferencia y habló del camino de la Gran N. Nos comentó que ya hizo un llamado a sus colaboradores pidiéndoles que se acuerden de lo básico en el momento de desarrollar un videojuego. Nosotros pensamos que este tipo de acciones son características de Nintendo, ya que muchas veces se ha preferido tomar caminos diferentes; es decir, con esto se pretende marcar el ejemplo de lo que se debe hacer para estar en la ruta correcta.

Para cerrar la conferencia apareció nuestro querido amigo Shigeru Miyamoto. Así es, él salió al escenario y no fue para hablarnos de **Super Mario Galaxy**, no, sino que lo hizo para presentarnos un nuevo concepto llamado **Wii Fit**, una base tipo aeróbica sensible al peso y movimiento de tu cuerpo. Este es el resultado del fenómeno **Wii Sports**; y si alguna vez pensamos que jugaríamos con los pies, esto es una realidad, ya que con este accesorio podrás divertirte y ejercitarte simultáneamente; tanto así que uno de los títulos con los que podrás jugar es un programa de ejercicios aeróbicos que te ayudarán a bajar esos kilitos de más, que usualmente todos tenemos. Como dato curioso te platicamos que Miyamoto invitó a Reggie al escenario para demostrar el funcionamiento de la base, y cuando Reggie lo hizo, los comentarios divertidos entre ellos no se hicieron esperar.



Marca en tu calendario el 3 de diciembre, ya que ese día llegará Super Smash Bros. Brawl.



Los nuevos accesorios para Wii, como el tapete de Wii Fit, la pistola y el volante para Mario Kart estarán próximamente al alcance de nuestras manos; éstos cambiarán la forma de vivir los juegos.



Con esto cerramos nuestro previo del E3. Sin duda un evento diferente a lo acostumbrado. Para nosotros, este fue nuestro primer día de cobertura y mucho tenemos por hacer. Te invitamos a que leas nuestro número de septiembre, en el que encontrarás el reporte completo de esta edición del E3.

ALIEN SYNDROME



¡LA ACCIÓN ESTÁ DE REGRESO!

El emocionante shooter de SEGA está de vuelta, sólo que en esta ocasión tenemos una mezcla de acción con RPG para ofrecer una experiencia más entretenida para los videojugadores de todo el mundo. En Alien Syndrome estarás controlando a Aileen Harding, una nueva heroína quien enfrentará a las hordas de alienígenas en diversos escenarios como naves espaciales y planetas llenos de peligros. Pero no temas, pues Aileen tiene una buena cantidad de habilidades, armaduras y armas para sobrevivir a su aventura.

Compañía: **SEGA** Desarrollador: **Totally Games** Categoría: **Acción/ RPG** Clasificación: **Teen** Jugadores: **1-4**

TOMA TU ARMA



En **Alien Syndrome** encontrarás muchísimas armas distintas, cada una con ventajas y desventajas dependiendo de para qué la uses y de los enemigos a encarar. El Remote del Wii te servirá para controlar tu arma y todos tus movimientos; puedes disparar hacia todos lados girando a tu personaje con tu muñeca, además de correr y atacar, entre muchas otras cosas más. No todo será repartir balas a diestra y siniestra, también tendrás que usar tu ingenio para poder resolver varios puzzles y encontrar la salida de una situación comprometedora; todo esto lo podrás hacer también al mover de varias formas el Remote.



¡TENIENTE AILEEN HARDING REPORTÁNDOSE!

La historia de **Alien Syndrome** para Wii toma lugar aproximadamente 100 años después de los eventos de su predecesor; habiendo perdido contacto con una de las colonias espaciales, Earth Command envía a su mejor soldado disponible para averiguar qué pasó en ese sector. En esta ocasión tenemos a un estereotipo de chica guerrera; la teniente **Aileen Harding** tiene sólo 21 años y es tan fuerte como bella. Obviamente no iban a mandar al espacio a una mujer con el doble de edad y con tubos en la cabeza para combatir a los aliens, ¿verdad? Bueno, dejando de lado este típico detalle, veamos qué hay del *gameplay* y sus diferencias comparándolo con su original de antaño.

UN POCO DE HISTORIA...

Aquellos verdaderos veteranos del control sabrán que **Alien Syndrome** no es un juego de esta generación; allá por 1987 pudimos jugar la primera versión de **AS** en Arcadia, en donde su acción y emocionante *gameplay* con vista "por arriba" nos hicieron saltar en nuestros asientos cada que controlábamos a los intrépidos **Ricky** y **Mary** mientras mandábamos a volar a los aliens que planeaban invadir el planeta. Este título tuvo una popularidad decente, especialmente cuando fue trasladado a sistemas como el Sega Master System, Atari ST, NES y Game Gear. Ahora tenemos la oportunidad de probar esta nueva propuesta en la más nueva consola de Nintendo, la cual tiene muchos elementos nuevos, pero no deja a un lado el concepto que lo convirtió en todo un clásico.



¡SANTOS ENEMIGOS, AILEEN!

Al principio pensábamos que nos íbamos a encontrar con un clásico juego en donde los enemigos son igualitos, pero en diversos colores; afortunadamente tuvimos la sorpresa de que hay una gran variedad de oponentes en **Alien Syndrome**; son 100 adversarios distintos, cinco jefes y 15 subjefes los que podrán hallar dentro de las 15 escenas que conforman el juego. Si buscas un título con buena dificultad y que ponga tus habilidades a prueba, no puedes perderte esta opción de SEGA, pues prometen más de 20 horas de juego ininterrumpidas.





ALIEN SYNDROME EVOLUCIONA

Para darle un pequeño cambio a la franquicia, ahora se incorporan elementos RPG a la acción característica de **Alien Syndrome**. Las habilidades de **Alien** pueden ser mejoradas progresivamente para tener mayores oportunidades en contra de los feroces enemigos del juego. Otra característica muy buena es la de poder disfrutar de la emoción de este título en compañía de otras tres personas, pues recuerda que el anterior era sólo para dos jugadores simultáneos. Aunque sigue con el estilo de vista "por arriba", se han implementado varias cosas para no hacerlo tan lineal y seguir con la idea de que tiene detalles RPG; no es que esto sea malo, pero al jugarlo de vez en cuando sentimos que pudo haber quedado muy bien sin necesidad de este cambio.





UN CONTROL DIFERENTE

Ahora veamos cómo controlar a la linda protagonista de **Alien Syndrome**. El *Stick* del Nunchuk manipula los movimientos de **Aileen** y al realizar ademanes detectados por el sensor del control, podrás girar la cámara para tener una mejor perspectiva de la acción. Esto puede parecer complicado al principio... y así es; te toma un rato acostumbrarte a la forma de controlar las cosas en **AS**, así que te recomendamos que practiques antes de seguir avanzando en tu aventura. El Remote sirve para dirigir los disparos de **Aileen** de manera básica; es decir, hacia donde apuntes y presiones el botón A (o B según la ocasión), ella empezará con el festival de impactos. Una vez que te habitúes al *gameplay*, sentirás como si siempre hubieras jugado así.





COMIENZA LA CACERÍA

El modo principal del título es obviamente para un jugador solamente; son 15 niveles infestados de enemigos –y créenos cuando te decimos INFESTADOS-; no tendrás mucho tiempo para pensar cuándo otra horda de adversarios saldrá de la nada para atacarte con todo. Los escenarios varían desde naves espaciales, hasta fábricas y desérticos planetas. Dentro de cada etapa tendrás oportunidad de cumplir misiones alternas para conseguir armamento e ítems nuevos para tu heroína. La ambientación en cada uno de los lugares que visitas es buena, pero no podríamos calificarla como excelente; le falta un poquito de detalle a los gráficos y la música también llega a ser enervante al escucharla después de un buen rato.



UN POCO DE AYUDA SIEMPRE ES ÚTIL

Aileen no estará sola en su jornada: un androide la acompañará en todo momento sobrevolando cerca de ella para servir como su inventario personal. Este pequeño robotito puede almacenar los ítems que encuentras en tu camino, así como las armas, energía y armaduras; adicionalmente, puede atacar a los enemigos para apoyar a la teniente durante el combate. La diversidad de armamento de **Alien Syndrome** hace que tu acompañante de metal sea indispensable para poder llevar un control de tus cosas y elementos; pero no te confíes a que te salve la vida; es solamente un droide de compañía con la virtud de "ver feo" a quien se acerque a **Aileen**, pero no es un guardaespaldas.





PERSONALIZA A AILEEN

Como te lo mencionamos anteriormente, **Aileen** puede ir subiendo de nivel de manera progresiva para poder tener más oportunidades de supervivencia; es una verdadera bendición el poder incrementar su velocidad y resistencia, pues al principio sentirás que camina con zapatos de cemento comparado con la movilidad que ganas después de un par de horas de juego. Las mejoras a tus habilidades dependerán de tus propias preferencias, de modo que si deseas que sea más veloz a costa de vida o poder, puedes concentrar los puntos en su rapidez; de igual manera, podrías tener una chica-tanque con alto poder y defensa, pero poca velocidad.



Alien Syndrome es una excelente opción si deseas un shooter que te ofrezca algo más que sólo disparar frenéticamente, pero no debes tomar eso de "RPG" tan en serio, pues querrás enfrentarte a un jefe de gran tamaño con música orquestal y grandes efectos visuales, cosa que obviamente no sucederá. Vale la pena que le des un buen vistazo; tanto la forma de controlar a la teniente, como el *gameplay*, son razones suficientes para llamar la atención del veterano del combate. Sería genial tener **Alien Syndrome** de NES en la Consola Virtual... ¿ya lo habrán pensado?

Después de jugar tanto "pan con lo mismo", es bastante divertido y fresco poder jugar un buen taítulo diferente como Alien Syndrome.

RANKINGS



MASTER: 7.5

Este juego de **Alien Syndrome** es bueno; quizá queda a deber un poco por toda la expectación que levantó, además de que debido a los retrasos tuvieron mucho tiempo para haberle podido agregar más cosas; no hay que olvidar que originalmente iba a salir casi a la par del Wii, en noviembre pasado. Los niveles están bien diseñados, el control es aceptable, pero donde les falló es en el reto, pues realmente no tardas mucho en terminarlo; pero el que puedan participar cuatro jugadores lo ayuda bastante.



CROW: 8.0

Alien Syndrome es de los juegos que cuentan con intensa acción por su categoría de shooter, pero combinándola con toques sutiles de RPG que lo hacen diferente. Su historia te llevará por diversos combates en territorio alienígena, en los cuales tus armas serán de gran importancia para detener a la horda de enemigos que se te aproximan; de cierta forma es parecido (en *gameplay*) a **Cannon Spike**, de Capcom o, si te quieres ver más retro, a **Smash TV**, pero luciendo una calidad gráfica digna del Wii, además de poseer un control intuitivo que dominarás desde el primer momento.



PANTEÓN: 8.5

Jugué muy poco la versión de NES, pero me gustó mucho por su reto y *gameplay*; fue un interesante título para el viejo sistema de 8 bits consentido. Ahora que tuve la oportunidad de jugar la versión totalmente nueva y mejorada para el Wii, puedo compararlos y ver todos los detalles nuevos que le implementaron, pero no dejo de pensar que no era necesario que le cambiaran el modo de juego con el sensor de movimiento; con añadirles más enemigos y darle una nueva imagen era más que suficiente. No dudo en recomendarlo mucho si lo que buscas es reto en serio.

1 — 10

CN RETOS

Hola, ¿cómo les fue el último mes? Esperamos que muy bien, y que ya estén a punto de superar los récords de **Mario Kart** que les dejamos la edición anterior; en esta ocasión, les volvemos a traer unas marcas que los dejarán con el ojo cuadrado, así que sin más, comencemos.

Naruto: Clash of Ninja 2 - GCN

Este es un estupendo juego de peleas para el Nintendo GameCube, y nuestro gran amigo Carlos Rioja **"El Octavo Hokage"**, nos manda todos sus logros para que intenten superarlo; la verdad parece complicado, pero sabemos que con constancia se puede obtener todo.

MODO DE JUEGO	MARCA
Score Ranking	2632700
Time Attack	04'52" 10
Obara Ranking	262
Survival Ranking	57

Realmente son marcas impresionantes, sobre todo la lograda en el modo Survival; nos imaginamos que Charlie tuvo que sacar el poder de su zorro interno para obtenerlos, pero bueno, esperamos que tú también des lo mejor de ti y nos mandes mejores récords.

Super Smash Bros. Melee - GCN

Los tiempos y marcadores de este *multiplayer* no dejan de llegar, y como muestra, aquí te dejamos con dos retos previamente publicados, que ya han sido superados, y con creces

HITS AL FINAL DEL JUEGO

En un número anterior publicamos que el mejor marcador en el minijuego de disparos al final del título, era de 122, obtenido por Adam Gerstmanc, el cual era bastante bueno, pero ahora hay una nueva marca a vencer, y es de nada menos que de 142 hits, y pertenece a Gerardo Sandoval Blanco, de Mexicali, Baja California.

Minijuego créditos 142 hits

Golden Sun - GBA

Hace exactamente un año publicamos un reto que consistía en que nos mostraras tu mayor número de batallas ganadas dentro del modo de pelea; y Gerardo M. Espinoza Castillo, de Mexicali, B.C., nos mandó una foto donde pudimos apreciar que reunió ni más ni menos que 47 peleas consecutivas con triunfos, una gran marca.

47 Peleas consecutivas

Super Smash Bros. Melee - GCN

TARGET TEST

Este reto consistía en mandarnos tus mejores tiempos al terminar el modo Target Test en **SSBM**, y el primo de Gerardo, Enrique Urquídez Blanco, nos muestra lo bueno que es, al conseguir los siguientes tiempos:

PERSONAJE	TIEMPO
Dr. Mario	00:18:41
Mario	00:13:62
Luigi	00:07:08
Bowser	00:14:62
Peach	00:15:57
Yoshi	00:12:48
Donkey Kong	00:14:67
Captain Falcon	00:12:95
Ganondorf	00:08:18
Falco	00:13:52
Fox	00:13:23
Ness	00:23:33
Ice Climbers	00:22:97
Kirby	00:19:35
Samus	00:12:88
Zelda	00:11:50
Link	00:09:08
Young Link	00:16:82
Pichu	00:12:82
Pikachu	00:14:15
Jigglypuff	00:12:52
Mewtwo	00:11:10
Mr. Game & Watch	00:06:48
Marth	00:12:25
Roy	00:08:11
TOTAL	05:37:70

Tendrás que ser sumamente preciso para poder superar estos tiempos, así que aprovecha tus últimos días de vacaciones y mándanos algo sorprendente; te podemos recomendar que vayas directo a los blancos en orden, es decir, no cambies de objetivo a la mera, ya que pierdes segundos valiosos que puedes usar para destruir un target difícil.

Esperamos tus respuestas a estos y otros retos; no te quedes con las ganas de enviarnos tus logros; recuerda que puedes hacerlo en video o en fotografía, pero se debe ver claramente el logro, para evitar trampas y llevar una competencia justa con los demás jugadores.

La dirección a la que puedes hacernos llegar todas tus marcas es

Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.

Recuerda que los retos no necesariamente deben ser los que publicamos aquí, puedes mandarnos tus propios logros, además, no importa si el juego es muy viejo, mientras sea una buena marca es válido.

PREVIO

Carnival Games

Wii

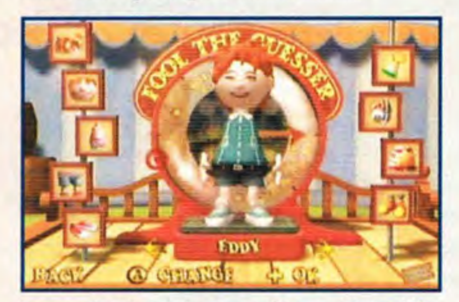
Global Star Software Inc.

No cabe duda que el Wii es un sistema para invitar a jugar a todos los miembros de la familia, no importando si es tu mamá, papá o tus abuelitos; la sencillez de *gameplay* que da el Remote permite crear juegos aptos para atraer tanto a los videojugadores experimentados, como a las personas que jamás han tocado antes un control. Como muestra de esto tenemos **Wii Sports** y **Wii Play**; pero otras compañías han decidido seguir con esta temática y en esta ocasión tenemos **Carnival Games**, en donde puedes encontrar muchas de las actividades de las ferias como tiro al blanco, arrojar canicas en hoyos por puntos, los aros, etc. Para recompensar tus esfuerzos, puedes ir ganando premios virtuales en los diversos juegos para añadirlos a tu colección.



¡Invita hasta a los abuelos!

Tu propósito en **Carnival Games** no es rescatar a nadie, ni salvar al mundo, ni mucho menos convertirte en el más poderoso peleador; aquí el chiste es divertirte en compañía de los tuyos con sus más de 30 distintos minijuegos basados en sus contrapartes reales tradicionales de los carnavales; cada uno está diseñado específicamente para jugarse con el Remote, muy al estilo de **Wii Sports** o **Wii Play**. La diversidad de actividades y su fácil forma de participar en ellas hacen de **Carnival Games** una buena opción para toda la familia.



Los premios que puedes conseguir te servirán también para que personalices a tu álter ego del juego.

Como en la feria de mi pueblo... o casi

Dentro de los juegos contenidos en **Carnival Games** encontrarás muchos adaptados al *gameplay* con el Remote y otros con cambios casi imperceptibles; por ejemplo, el clásico en donde ruedas una pelota para que llegue a una rampa y salga impulsada hacia unos agujeros con puntos se juega de manera similar al boliche de **Wii Sports**, de manera que no te costará trabajo dominarlo. Por otro lado, tenemos el clásico evento en donde debes golpear un resorte con un martillo para alcanzar la campana; en la versión de **CG**, primero tienes que agitar tu Remote para acumular fuerza y después realizar el movimiento como si dejaras caer el martillo.

Obviamente no podemos esperar una historia legendaria en **Carnival Games**, puesto que está enfocado específicamente en que te diviertas con tus amigos en los juegos, tal y como si fueras a una feria real. El principal atractivo de este título es el *multiplayer*, pues aunque es entretenido jugarlo de uno solo, siempre es más divertido y emocionante cuando son varios los participantes. Algunos de los eventos son alternando turnos y otros son simultáneos; pero no te preocupes si tienes sólo un Remote, puedes configurar el juego para que todos participen uno por uno y se emocionen con la gran variedad de juegos de **Carnival Games**.





Una feria interminable

Carnival Games es una excelente opción para quienes gustan de reunirse en familia o entre amigos para pasar un buen rato emocionándose con algún *multiplayer*; a pesar de ser muy parecido a los títulos de Nintendo, aquí encontrarás otro tipo de actividades que requerirán de tu habilidad y destreza para triunfar. Sería un error catalogarlo como un juego "para niños" o quitarle mérito, pues es muy atractivo y adictivo, además que no está pensado como el concepto que revolucionará a la industria, sino simple y sencillamente se trata de una genial manera de convivir y pasar horas de sano entretenimiento con el Wii.

Project H.A.M.M.E.R.

Nintendo





Project H.A.M.M.E.R. es uno de los títulos que seguimos esperando con ansias desde que se anunció para Wii hace ya un buen rato. Por fin la espera casi ha terminado y muy pronto estará en camino para que lo disfrutemos en nuestros hogares; mientras eso pasa, te vamos a comentar de qué se trata esta nueva aventura llena de acción y destrucción para Wii. Según la historia, hordas de robots asesinos han atacado las principales ciudades de los Estados Unidos y como siempre suele pasar, las fuerzas armadas no pueden detenerlas (sin contar a la policía), de manera que un nuevo héroe es necesario para poder poner fin a la amenaza. A pesar de que la historia no es tan original como parece, el juego es lo suficientemente bueno como para que pasemos inadvertido este pequeño detalle.

Un arma poco común

Para cumplir tu misión, debes tomar el control de uno de los prototipos del **Project H.A.M.M.E.R.**: un cyborg mitad hombre, mitad máquina; este singular personaje está equipado con una formidable arma y mucha determinación para salvar al mundo. Tu martillo será tu mejor amigo en el combate, pues con él puedes destruir prácticamente todo y aplastar literalmente a todo aquel que se atreva a cruzarse en tu camino; adicionalmente, hay diversas habilidades que puedes lograr con ayuda de tu herramienta; aparte de servir como una forma de comunicarle tu descontento a los robots atacantes, puedes emplearlo para realizar movimientos que te serán muy útiles para progresar en el juego.

Los enemigos son muy variados en su forma y ataques, pero sin duda caerán ante tu martillo.

Explora los vastos mundos de este juego y encontrarás acción detrás de cada esquina.

Project H.A.M.M.E.R. es una buena opción si te gustan las aventuras llenas de acción y destrucción; la historia no tiene la profundidad de un **Resident Evil**, pero al menos mantiene una buena línea como para adentrarte en el juego y que comiencen a dar martillazos a diestra y siniestra como si fueras un **Thor** moderno. No desesperes, falta poco para que podamos tener este juegazo en nuestro país; mientras tanto, ve ahorrando, porque estamos seguros de que este título te impactará. Pero eso sí, procura mantener alejados todos los objetos como el jarrón de la dinastía Ming y la colección de muñequitos de porcelana de la abuela, ¡pues podrías volver realidad la destrucción de **Project H.A.M.M.E.R.**!

¡El Wiimote puede ser cualquier cosa!

Ya sabemos que tu arma es un gran martillo de alto poder, pero seguramente te preguntarás cuál será la forma de blandir esta formidable herramienta. Pues la manera de controlar a tu personaje es simple: con el Nunchuk moverás a tu cyborg por los escenarios en busca de enemigos para vencer, y el Remote será virtualmente como tener un martillo en tu mano, de modo que los movimientos que realices con este control serán los mismos que los ataques dentro del juego. Dependiendo de la dirección, fuerza, rapidez e inclinación de tus ademanes será el efecto que tenga el martillo en los enemigos y elementos interactivos. ¡La destrucción está a la orden del día!



Las hordas enemigas han tomado la ciudad; ningún lugar es realmente seguro para nadie, así que tú y tu martillo serán la única esperanza.

Destrucción sin límites

Los escenarios cuentan con un gran nivel de detalle y están llenos de elementos destructibles que puedes pulverizar con tu martillo. La acción parece no tener fin mientras recorres las escenas y combates a numerosos enemigos de diversos tamaños y formas. En cuanto a la música, te podemos comentar que está muy buena y te hace sentir justamente dentro de cada evento que ves en la pantalla; la excelente combinación de destrucción con la música movida convierten a **Project H.A.M.M.E.R.** en toda una experiencia que definitivamente debes vivir.

My Sims



Electronic Arts



Son muchas las compañías que están mostrando su apoyo a Wii, entre ellas encontramos a E tronic Arts, que ha realizado grandes trabajos con juegos como **The Godfather**, **SSX Blur** o **T Woods**, los cuales han aprovechado de manera muy inteligente las propiedades del nuevo con de la consola. Lo mejor de todo es que parece ser que esto se volverá una constante, ya que co te informamos hace algunos meses dentro del Extra, actualmente se encuentran desarrolland nuevo título de su popular serie **The Sims**, que por lo que sabemos hasta el momento, podría ser de las mejores versiones que se hayan creado de este simulador, y no lo decimos solamente por vaya a salir para un sistema de Nintendo, sino que incluso en verdad se está notando el traba dedicación que la gente de EA está poniendo a este proyecto, que como los anteriores, apunta a de los más populares de la nueva consola de la Gran N.

La vida continúa...

Cuando salió este simulador de vida para las computadoras personales, se volvió de inmediato todo un fenómeno; no había persona que no quisiera tener a su **Sim**; y es que la idea de controlar la vida de varios individuos, aunque fuera de manera virtual, era algo muy novedoso, lo que provocó que salieran constantes actualizaciones, para que tus personajes tuvieran diversas comodidades... pero como suele pasar, el *gameplay* siempre se ha mantenido idéntico, por lo que llegó el momento en el que toda esa "magia" que tuvo su primera edición se perdiera casi por completo.



Viste a tu **Sim** de todas las formas que imagines; el editor del juego te permitirá darle el aspecto que desees, para que sea como tú o como un amigo.



Se han diseñado nuevas situaciones para que los usuarios fieles de la franquicia, puedan encontrar nuevos retos que los hagan disfrutar del título.

Se intentó actualizar la serie con elementos "novedosos" como el amor, o hasta algunas mascotas, pero la solución no era tan simple, pues se necesitaba algo más radical, y parece que por fin esa evolución tan deseada comienza a tomar forma con esta versión para Wii. Por principio de cuentas, se ha cambiado todo el aspecto gráfico del título, y no nos referimos a una mejora, sino a un diseño planteado totalmente desde cero. Los **Sims** han dejado de tener ese aspecto estilizado, para ahora poseer una apariencia más colorida, y un estilo SD que de primera vista nos hace compararlos con los **Mii**.



Crea tu propio estilo

Pasando a lo que es el modo de juego, ar de comenzar con la vida de tu **Sim**, tienes crearlo primero, y para eso tienes infini de herramientas; podrás definir su género color de piel, el tipo de cabello, en fin, hast color de los ojos, así que podrás imaginart bien hecho que está el editor. Para la constr ción de las casas será exactamente lo mis tendrás que edificarla poco a poco, marcar los materiales y colores que desees utili todo con la ayuda del Wiimote, que te va a f litar bastante la edición, ya que con sólo ap tar y después presionar un botón, puedes ha lo que antes te consumía varios minutos en que accedías a tediosos menús.



Las actividades de tus **Sims** no sólo incluyen cosas divertidas, sino, también deben cumplir con otras res ponsabilidades como lo es trabajar.

Lo que podemos apreciar es que la gente de está "atacando" el principal problema de la rie: la falta de originalidad en el *gameplay*, c parece quedará atrás con el Wiimote. Otra las opciones que se ha contemplado, pero c aún no es algo oficial, es la adición de mo *on-line*, lo cual se podría usar de diversas m neras, tanto para compartir diseños, co para visitar ciudades de otros jugadores, m o menos como se hizo en **Animal Crossing** Nintendo DS. El caso es que este título prom te bastante, y si todo sale bien, lo tendrem con nosotros a finales de año.

FANTASTIC FOUR RISE OF THE SILVER SURFER

¡Fantástico!

Como ya es una tradición, casi toda película de acción viene acompañada de un videojuego basado en su trama para aprovechar la euforia que se desata con la fama de la cinta. En esta ocasión tenemos un juego muy interesante que tiene como escenario las peripecias y desventuras de los famosos **Cuatro Fantásticos**, quienes hace poco estrenaron su segunda pelicula de alto presupuesto y de donde se deriva la mayor parte de la trama a seguir en este título para Wii. No dejes de leer para que conozcas más acerca de todo lo que nos ofrece **Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer.**

Compañía: **Take 2 Interactive**
Desarrollador: **7 Studios**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

Detalles importantes

Básicamente, **Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer** está basado tanto en la historia de la pelíc del mismo nombre, como en la serie de cómics de donde provienen **Silver Surfer** y **Galactus**; p la misma razón, si ya viste el filme, notarás varios cambios en los eventos y sucesos entre amb medios. Los fans de **Fantastic Four** se sentirán complacidos por la variedad de bonus y element que puedes conseguir al ir progresando en el juego, como trajes alternos, páginas de cómics y vari más. Curiosamente, en algunas partes la historia puede confundirte si no has visto la cinta; aunq es difícil que juegues **Rise of the Silver Surfer** sin haber ido al cine, puede darse el caso, así que exhortamos a que al menos la rentes antes de tomar tu Nunchuk y tu Remote.

¡Ataca!

Como podrás apreciar en las fotos, se trata de un juego de acción con estilo *Beat´em Up!*, donde vas avanzando y eliminando hordas de enemigos consecutivamente; no hay mucho q explorar o caminos por elegir, simplemente tendrás que sacarle provecho a tus superpoder y pulir tus habilidades para salir con vida de los combates, pues en ocasiones los adversari requieren de una estrategia un poco más compleja para ser acabados. La variedad movimientos y ataques hacen de ésta un singular festival de golpes y poderes en donde só los más fuertes sobreviven.





Peleas con los jefes

Durante tu recorrido por los escenarios tendrás que hacer frente a feroces jefes y subjefes como **Super Skrull** y **Terrex**; pero no creas que con una serie de puñetazos los pondrás fuera de combate, sino que hay una técnica básica a seguir en este tipo de enfrentamientos. Midiendo los ataques del jefe, debes buscar el momento preciso para poder acercarte y propinarle varios impactos para después alejarte y repetir la jugada hasta bajarle toda su vida, la cual a veces debe ser agotada dos o tres veces. Claro que las cosas no serán tan sencillas, pues numerosos enemigos menores aparecerán para molestarte mientras tratas de lidiar con el jefe de cada escena.



Controla tus emociones

Seguramente te estarás preguntando qué aportan el Remote y el Nunchuk al *gameplay* de **Rise of the Silver Surfer**; pues déjanos comentarte que durante cada serie de golpes verás que aparecen un iconito del Remote y el Nunchuk arriba de tu personaje. Dependiendo del movimiento que realices con ambos controles, tu personaje ejecutará un poderoso ataque para pulverizar a tus enemigos; algunos requerirán giros o rápidos ademanes hacia arriba o abajo. Cada uno de estos poderes consume una cantidad de *Cosmic Energy*, la cual irás recuperando progresivamente mientras continúas combatiendo.



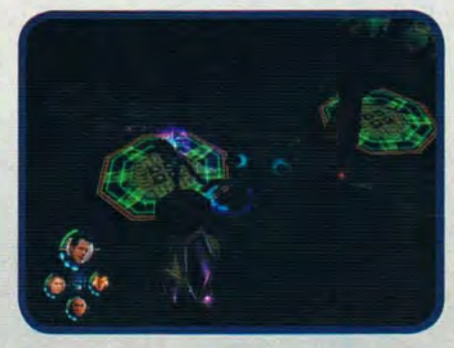
Otras cualidades

Pero no todo acaba con sólo golpear y mover los controles: también puedes ejecutar algunos poderes al presionar los botones Z y B para que cada personaje realice algún tipo de habilidad característica; por ejemplo, **Sue** se vuelve invisible, **The Human Torch** calcina a sus oponentes con sus bolas de fuego, **The Thing** corre aplastando a cuanto oponente tenga enfrente y **Reed Richards** usa sus propiedades elásticas para castigar a varios adversarios simultáneamente. No todos los superpoderes son efectivos en todo momento, así que tienes que saber en qué instante usarlos.

It´s clobberin´ time!

Al contrario de varios juegos en donde puedes echarte literalmente a correr hasta llegar con el jefe y así evadir casi todas las peleas, en **Rise fo the Silver Surfer** tienes que acabar con todos los enemigos en pantalla para poder progresar en la mayoría de las ocasiones; en otras, necesitarás activar un switch o algo similar para abrir una puerta y poder continuar. Esta manera de ir pasando etapas es muy buena pues te fuerza a combatir y no a correr; ¡eres un superhéroe, no un villano cobarde! Nuestro personaje favorito es sin duda **The Thing**, pues es el clásico que enfrenta a todo aquel que se ponga a su paso sin titubear; sus movimientos son devastadores y hace valer el dicho que reza: "La mejor defensa... ¡es el ataque!".







Uno contra el mundo

No te preocupes si tienes que combatir tú solo; en estas ocasiones controlarás a los **Fantastic Four** al mismo tiempo, cambiando entre ellos para poder hacer uso de sus poderes y habilidades dependiendo de la situación y enemigo a vencer. Si alguno de ellos es derrotado, desaparecerá de la pantalla y obviamente no podrás usarlo; según el juego, el superhéroe regresa al Baxter Building hasta que haya recobrado sus fuerzas y pueda ser teletransportado de nuevo a la acción. Mientras uno de los miembros del equipo esté de pie, los demás podrán volver las veces que sean necesarias; no será raro que te pases un buen rato corriendo en círculos esperando a ver de nuevo a tus amigos si llegan a ser vencidos contra un jefe.

Un buen reto

Normalmente, los videojugadores nos aburrimos si terminamos un título en cuestión de días o, en el peor de los casos, en horas; por esta razón, este juego tiene un gran nivel de reto y en verdad te cuesta trabajo terminarlo. Tu habilidad y estrategia serán puestas a prueba de diversas maneras, pues además de que el camino no está atiborrado sólo de enemigos comunes, también hay otros que serán tu dolor de cabeza si no sabes vencerlos rápidamente. Para hacer todavía más difícil tu jornada, en ocasiones tendrás que terminar con un gran número de adversarios en un tiempo limitado; en estas ocasiones no puedes darte el lujo de perder un personaje como **The Thing** o **The Human Torch**.

Cuatro héroes a la vez

Rise of the Silver Surfer se puede jugar entre cuatro personas de manera simultánea, cada una controlando a un superhéroe en particular; este modo es muy divertido y nos recuerda los viejos tiempos de las Arcadias cuando jugábamos **Teenage Mutant Ninja Turtles** o **X-Men: The Arcade Game**. Nos gustó mucho la interacción que hay entre cada jugador, pues siempre es mejor combinar los poderes de los personajes y fomentar el trabajo en equipo para triunfar en cada aventura. Claro que no falta el clásico que siempre quiere eliminar a todos los enemigos, tomar todos los ítems, avanzar primero, etc.; en estos casos es mejor ponerse de acuerdo para lograr una buena comunicación y tomar a los oponentes por sorpresa. Deben recordar que siempre funciona mejor el trabajo en equipo que la individualidad.

Detallitos incómodos

En cuestiones de gráficos y sonido no tenemos queja realmente, pero sí pudieron haberle puesto un poquito más de énfasis al diseño de los personajes; no obstante, las animaciones son fluidas y los efectos visuales son buenos. Claro está que un juego no se juzga por lo impresionante que sea, sino por su diversión y entretenimiento. La música es decente, pero se torna tediosa si pasas demasiado tiempo en una misma etapa; te recomendamos no usar la técnica de mantenerte corriendo esperando a tus compañeros.



Conclusiones

Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer es un buen juego, aunque los videojugadores casuales tal vez no lo sepan apreciar precisamente por querer pasar todo rápido; pero en manos de un veterano del control la cosa cambia, especialmente si invitas a otros tres amigos o familiares a jugar. A pesar de que no está apegado al 100% a la trama de la película, resulta una opción bastante recomendable para los fans de **Fantastic 4**. Si quieres un juego en donde saques todo ese estrés acumulado en el día, no busques más: **Rise of the Silver Surfer** es para ti.



RANKINGS

MASTER: 8.0

Los Cuatro Fantásticos nunca m han llamado mucho la atención, per debo decir que las películas son buena no al nivel de las de **Spiderman**, pero a menos te mantienen atento; en cuant al juego, es de alabarse el hecho d que puedan participar cuatro persona simultáneas, ya que es algo que poco poco se ha ido perdiendo; pero ojalá qu ahora comience a retomarse. En cuant al control siento que se pudo habe aprovechado de mejor manera, alg como en **Spiderman 3**, pero buen aun así no es nada para espantarse.



CROW: 6.0

La primera entrega de los **Cuatr Fantásticos** corrió por cuenta d Activision, quienes hicieron un trabaj decente, pero ahora Take 2 trata d crear una nueva forma de juego par celebrar la secuela de la cinta basad en los cómics. Realmente **Rise of the Silver Surfer** no es lo que hubiésemos querido para el Wii; su estructura gráfica no propone nada nuevo y la historia se vuelve lenta, tanto como la acción viva. Quizá lo más interesante es que se incluyen jefes extraídos de la historieta para dar variedad a los hechos de la película, así como misiones adicionales que retarán tu habilidad.



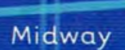
PANTEÓN: 8.5

Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer es un buen juego que me remonta a los días de la vieja escuela en donde defendías tu última vida con fiereza, y deseabas que al destruir un barril apareciera algo para llenar tu vida. El juego es muy bueno y bastante recomendable, especialmente si te agradó la película, pero lo que más me da gusto es que se estén haciendo títulos para varios jugadores simultáneos en la misma aventura y no sólo modos extras, cosa que se perdió mucho en el N64 y en el GCN. No te lo vayas a perder; al menos debes jugarlo una vez.

1 — 10

GAMEVISTAZO

TOUCHMASTER







Tocar sigue siendo bueno

Midway nos trae una propuesta bastante interesante en donde se siguen aprovechando las bondades táctiles del Nintendo DS; **Touchmaster** es uno de esos juegos recomendables para todo público por su sencillo *gameplay* y divertidos minijuegos; puede ser atractivo tanto para el videojugador veterano, como para el típico hombre de negocios que desea pasar un rato agradable mientras espera a que despegue su avión. Dentro de **Touchmaster** encontrarás 23 juegos que pondrán tu *Stylus* en movimiento como: Trivia, Solitaire, Gem Slide o Mah Jongg, entre muchos más.



Para quien tiene poco tiempo

Varios de los minijuegos que conforman **Touchmaster** son adaptaciones de pasatiempos ya conocidos, pero con la facilidad de usar tu *Stylus* para controlarlo todo y permitir una jugabilidad atractiva para cualquier persona. Eso sí, tratándose de una compilación de actividades variadas, no puedes esperar una historia heroica o un concepto profundo, se trata de un compendio muy bueno que te acompañará durante tus viajes o mientras esperas a que tu novia decida qué película van a ver. De cualquier manera, cabe resaltar que a pesar de no ser un RPG o una franquicia conocida, tiene buenos gráficos y música ideal para el estilo de juego que maneja. Es muy recomendable para las personas que no tienen tanto tiempo para dedicarle a una aventura formal o uno de acción; **Touchmaster** lo puedes interrumpir en cualquier momento sin temor a dejar inconcluso un juego con historia.

La otra cara de la moneda.

Un detalle que no nos pareció, fue que a pesar del esfuerzo de Midway por traernos un buen título, su capacidad para jugar en línea se reduce a solamente crear un perfil y subir tus récords a una página para compartir tus logros con el resto del mundo. Nos hubiera gustado más poder retar a personas de otros países de manera directa que sólo presumir puntajes en línea. Podrás descargar retos estilo torneo para competir, pero obviamente también queda fuera de toda idea de enfrentamientos humano vs humano.

Tu decisión es la importante

En cuanto a la dificultad de los minijuegos se refiere, podemos comentarte que tiene un buen nivel, pero sin llegar a ser imposible; por esta razón es muy recomendable para jugadores de todas las edades, tengan o no experiencia en títulos con temática táctil. El problema que le vemos es que a pesar de ser muy entretenido, si de plano te aburre a la primera, así será con la mayoría de los modos y terminarás botándolo en un cajón; si tienes oportunidad de jugarlo antes de que lo compres, te asegurarás de que será de tu completo agrado y te evitarás una desagradable sorpresa; **Touchmaster** es uno de esos casos en que "o lo odias o lo amas".

Touchmaster es una muy buena opción para quien esté harto de las sagas repetitivas, o bien, la gente que no está tan familiarizada con los juegos de otros géneros. La forma de adaptar todos estos minijuegos para hacer esta compilación fue una gran idea, pero debemos siempre recordar que se trata de un título enfocado en los videojugadores menos experimentados o casuales; si eres de los que se casan con una franquicia o no aprecian los juegos sencillos, pero divertidos, mejor ni pierdas tu tiempo con **Touchmaster**.

TIME ACE





El tiempo es relativo

En 1914, un científico llamado **Dr. Hugo Clock** creó una máquina del tiempo con la idea de regresar al pasado y evitar la Primera Guerra Mundial y así prevenir las miles de muertes innecesarias. Lamentablemente, su asistente, el **Dr. Klaus Scythe**, utilizó la invención para hacerse del arsenal más poderoso del mundo y sacar ventaja de ello para dominar al planeta. La misión del **Dr. Clock** es perseguir a **Scythe** a través de las diversas épocas para evitar que use tecnología de otras épocas en eras pasadas y logre su cometido. Esta es la historia de **Time Ace**, un título para el Nintendo DS en donde podrás viajar en el tiempo y pilotear varios aviones de diversas épocas y países.





Del pasado al futuro

Los eventos del juego se llevan a cabo en nueve distintas eras de la historia, las cuales están divididas en 19 niveles. Al principio pilotearás un biplano, pero conforme vayas progresando en tu aventura, tendrás acceso a aviones más modernos, como un F-15 e inclusive hasta un objeto volador no identificado. Lo mejor de todo es que la movilidad de cada vehículo va de acuerdo con sus especificaciones; obviamente no podrás hacer lo mismo con un avión viejito, que con un caza actual. No debes confiarte, pues tu habilidad será decisiva durante los combates, no importa el tipo de aeronave que traigas.



Controla tu avión

Con los botones normales disparas tu ametralladora, los misiles y controlas la velocidad de tu aeronave; con L y R ejecutas maniobras inclinando tu avión muy al estilo de **Star Fox 64**; estas acciones te serán de gran ayuda en momentos de peligro o cuando tienes a un enemigo persiguiéndote de cerca. El control en **Time Ace** es bueno, pero no podríamos calificarlo como excelente; en ocasiones sientes que tarda demasiado en dar un giro o en maniobrar rápidamente durante los combates; eso sumado a la falta de libertad en el aire, le quitan muchísimos puntos como para hacerlo 100% recomendable.

Un vuelo no tan libre

El control de tus vehículos aéreos no se realizará con el *Stylus*, sino con el Pad; en la pantalla táctil se realizará el uso de los Power-ups y también podrás ver el radar para orientarte y ver dónde se localizan tus adversarios. El detalle que menos nos gustó de **Time Ace** es que es sumamente lineal; después de jugar **Star Fox Command**, no podíamos esperar menos de algún título posterior de naves; lamentablemente en esta aventura aérea sientes que vas volando como en rieles, lo cual limita de gran manera tu libertad de movimiento. Curiosamente, al ir volando te toparás con muros invisibles en donde chocarás inexplicablemente o bien, interrumpirán tu concentración en el combate.



Time Ace pudo haber sido un gran juego, pero los detalles variados que te mencionamos son algo molestos en el momento de comenzar un juego; por esta razón no lo podemos recomendar plenamente. Ahora bien, que si tienes oportunidad de que alguien te lo preste, trata de checarlo para que lo juzgues tú mismo y decidas si de todos modos vale la pena invertir tus domingos en este juego.



México 14:21 PM
Maui 9:21 AM
Londres 8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay alguien listo para jugar!
Seattle 12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
MARIOKART DS
TONY HAWK'S
Animal Crossing Wild World
METROID PRIME HUNTERS
TETRIS DS

La animación japonesa y los videojuegos son dos grandes aficiones que siempre han estado relacionadas, es decir, hay juegos que llegan a tener su anime y animaciones que llegan a las consolas; aunque ahora nos parece de lo más normal, antes no era así y muchas veces nos quedábamos con las ganas de ver juegos de nuestras series favoritas, y cuando llegaban a aparecer, por lo regular la calidad dejaba mucho que desear y lo único que tenía que ver con la obra original era que compartían el nombre.

Pero bueno, no estamos aquí para quejarnos, sino para revisar cómo han ido evolucionando este tipo de adaptaciones a lo largo de los años; estamos seguros que te va a gustar, así que ponte cómodo, porque comenzamos.

El ANIME あにめ en los videojuegos

por Spot

© Tite Kubo

La experiencia lo es todo

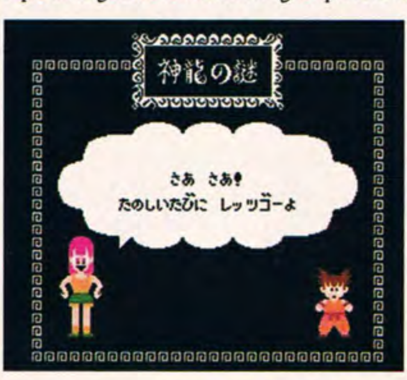
Los animes producen sensaciones difíciles de explicar; te llevan del llanto a la alegría en tan sólo un segundo, esto debido a lo bien que manejan los sentimientos de los personajes. Entonces, cuando iniciaron las adaptaciones a videojuego, durante la época del NES, los aficionados esperaban esas mismas emociones, pero debido a las limitantes del sistema, pues la verdad es que los primeros títulos estaban lejos de producirlas, pero con el paso de los años fueron mejorando de gran manera.

Librando problemas

De las primeras adaptaciones al NES que se recuerde, tenemos la de **Dragon Ball**, que saliera tanto en Japón como en América, con la única diferencia de que la versión para nuestro continente estaba mutilada y corregida, ya que en lugar de **Goku** controlábamos a una especie de karateka con cara de mono, y por si esto fuera poco, a los demás personajes se les cambió el nombre, y el título se comercializó como **Dragon Power**... pero bueno, en cuanto al modo de juego, era una aventura con elementos de RPG, no era malo, pero definitivamente no lo que se esperaba.

Se debían corregir varios detalles para que el hecho de adaptar series a videojuegos fuera una buena inversión, y lo lograron enfocándose en el género de los RPG puros, es decir, en los que guías las acciones de los protagonistas por comandos en pantalla.

Esto permitía que los programadores pusieran especial atención en los textos y en las imágenes, que como por lo regular son fijas, generaban buenos efectos, con lo que se comenzaba a lograr lo esperado... generar emociones al igual que en el anime.





Dragon Ball / Famicom

Dragon Power / NES

Los pioneros

Entre las primeras series que se vieron beneficiadas por este concepto se encuentran **Captain Tsubasa** y **Saint Seiya**, y la verdad es que realmente son juegos impecables, sobre todo el de **Oliver Atom** y compañía; enseguida te explicamos en qué consistía el *gameplay* de ambos juegos.

El balón es nuestro amigo

Esta serie tuvo gran popularidad en nuestro pa debido a que el tema principal es el futbol; en el vemos el crecimiento de varios jugadores japonese de entre los que destacan **Oliver**, **Tom Mizal** **Benji Price** y **Steve Hyuga**, pero bueno, el caso que lo normal hubiera sido un juego al estilo **Goa** pero no; fue el primer RPG de este deporte que recuerde; si has tenido la oportunidad de jugarl estarás de acuerdo con nosotros en que era, en un palabra, apasionante, el decidir si te barrías o pasabas el balón... parece una decisión fácil, pe cuando tienes 5 defensas y el reloj encima, no nada sencillo, créenos.

En cuanto a la aventura de los **Caballeros d Zodiaco**, como muchos los conocen, era práctic mente lo mismo: se narraba la saga de las 12 casas la verdad es que los *displays* para esos años eran mu buenos, y ni qué decir de los efectos de los podere que te dejaban con la boca abierta.

Aprovechando la moda

Poco después se aprovechó otro género legendario, el de los shooters, y es que varios animes están basados en naves o robots gigantes; ¿ejemplos?, tenemos dos muy buenos: **Macross** y **Mazinger Z**. El primero era de Famicom, la acción se llevaba a cabo en Side Scroll, salían naves por todos lados y tú con tu varitech podías transformarte en sus tres modelos sin problemas; el único detalle que a los fans no les gustó del juego es que era excesivamente repetitivo. En **Mazinger Z**, que era de Arcadia, la cosa cambiaba; para empezar salió mucho después, así que había más herramientas para trabajar, y en segunda la perspectiva era la que todo shooter merece, la superior, y de verdad que nos quedamos con las ganas de una adaptación a consola casera, ya que era bastante bueno.



Mazinger Z / Arcadia



Macross / Famicom



Captain Tsubasa / Famicom

Saint Seiya / Famicom

Un mundo nuevo

Al llegar el Super Nintendo y el Nintendo 64, las cosas mejoraron bastante, pues los programadores cada vez iban comprendiendo cómo se deben hacer estos traslados, o sea, de manera que la emotividad y la interacción fueran lo principal, ya que a todos los seguidores del anime nos gustaría hacer lo mismo que realiza el protagonista, es decir, meternos en su papel.

Los títulos para Super Nintendo lo lograron muy bien, sobre todo porque en los RPG ya se tenían mejores aspectos técnicos; pero al mismo tiempo, y debido a la gran explosión de juegos de pelea, muchas series se vieron adaptadas a este género, lo que fue perfecto debido a que el estilo de las animaciones se prestaba bastante.

Basta con recordar el gran trabajo que hizo Bandai en los juegos de **Dragon Ball Z**, y es que como todos saben, esta serie tiene un ritmo vertiginoso en los combates, por lo que se debía plasmar en el videojuego, y lo lograron de manera simple, dividiendo la pantalla en dos partes, de manera que podías alejarte tanto como quisieras de tu rival, no importando si estabas en el suelo o si decidías volar un rato.

Además, los juegos de palabras que tenían los personajes antes de comenzar el duelo eran simplemente geniales; lo único malo es que a nuestro continente no llegaron de manera legal... pero sí lo hicieron otros, como **Ranma 1/2** o **Sailor Moon**, que pusieron a saltar de gusto a los fans de la serie por la manera como habían sido adaptadas.



DBZ: Hyper Dimension / Super Famicom



Sailor Moon / Super Famicom

Simplemente la mejor

Dentro del mundo de la animación todos tienen sus series favoritas, pero al igual que en el de los videojuegos, siempre existe un trabajo que destaca de los demás, en especial por lo que logra transmitir, y en este caso se trata de **Neon Genesis Evangelion**, serie que es todo un deleite; si no la han visto, no pierdan la oportunidad. Es única. En ella vemos cómo un grupo de adolescentes a bordo de **Evas** (robots gigantes... o eso se cree en un principio) deben defender la Tierra de ángeles que vienen a destruirla; el caso es que a pesar de que hay varios juegos basados en esta grandiosa serie, sólo uno logra transmitir fielmente las emociones del Anime, y fue para el Nintendo 64.

Para eliminar a cada ángel, los jugadores debían hacer cosas distintas, como por ejemplo seguir una secuencia de botones al estilo **Dance Dance Revolution**, o simplemente ser pacientes para atacar; esto aunado al excelente trabajo gráfico y sonoro, que han hecho de éste uno de los mejores títulos basados en animación de todos los tiempos. Lo único malo es que no fue distribuido en este continente... pero bueno, aun así muchos lo han podido conocer.



Llegando al límite

El tiempo pasó y las adaptaciones seguían, **Monster Rancher**, **Digimon**, en fin, de todas las series que te puedas imaginar, tanto para portátiles como para caseros, pero el caso es que en *gameplay* se comenzaba a llegar a un límite, y los gráficos ya no "salvaban" a los títulos, y esto lo pudimos ver con los últimos juegos de **Dragon Ball** para Nintendo GameCube; se necesitaba un cambio, algo que recobrara la esencia de estas versiones, y que lograra generar en los aficionados esa sensación de ser el personaje que aparece en pantalla; esto por medio de una mejor interacción, como ya mencionamos anteriormente.

Ninjas, Saiyans, cuadernos y tenistas

En el Nintendo DS, debido a su pantalla táctil, se han logrado verdaderas joyas, como en el caso de los juegos de **Naruto**, donde con el *Stylus* puedes atacar a tus rivales, o marcar movimientos especiales, metiéndote en verdad a la aventura; y es que si lo comparamos con sus adaptaciones a Game Boy Advance, se nota la gran evolución en cuanto a jugabilidad, del mismo modo que con **Prince of Tennis**, animación basada en el deporte blanco, que al llegar a los videojuegos lo hizo con el pie derecho en el Nintendo DS, haciendo de nuestro *Stylus* una raqueta.

Muchos deben conocer la serie de **Bleach**, donde controlamos a un samurái de nombre **Ichigo**; pues bien, en sus versiones para DS y Wii, ¿cómo se controla la espada?, pues con el *Stylus* y el Wiimote, respectivamente, ofreciendo la oportunidad de sentirnos parte del anime; existen versiones para otras consolas, pero al ser "lo mismo de siempre", no son tan exitosas como las que aparecieron para las consolas de Nintendo, con todo y mejores gráficos.

Una de las series clásicas que más fue ayudada por estas consolas fue la de Dragon Ball, ya que aunque muchos son fans de corazón del anime, los juegos ya no ofrecían nada nuevo, hasta **Budokai Tenkaichi 2** para Wii, donde con el Nunchuk y el Wiimote, realmente ejecutamos los movimientos de los personajes, desde lanzar energía, hasta una Genki- Dama; esto ha sido un éxito total, tan es así, que el próximo **Clash of Ninja** de **Naruto** adoptará un estilo de juego similar.

Otro ejemplo que deja muy en claro que la experiencia lo es todo, lo tenemos en la serie **Death Note**, que al momento de escribir esto estaba a un día de terminar en Japón, y debemos decir que dicho país está literalmente paralizado por este anime, en el que, como ya les platicamos alguna vez, trata de un joven de nombre **Light Yagami**, quien encuentra un cuaderno donde al escribir el nombre de alguna persona, ésta pierde la vida; obviamente, tal fenómeno del anime debía tener un videojuego, pero... ¿cuál sería la consola elegida?: pues el Nintendo DS, ya que para empezar, parece cuaderno, pero además de eso es ideal para novelas gráficas, género al que pertenece **Death Note: Kira Game**.


DB: Budokai Tenkaichi II / Wii

Prince of Tennis / NDS



Una nueva etapa

Ya vimos algunos ejemplos de excelentes adaptaciones para NES, SNES, Nintendo 64 y Arcadia, y hablamos de la caída de las mismas, pero ahora toca turno de mencionar cómo han egresado al lugar que merecen, gracias al Nintendo DS y al Wii.


Bleach / NDS

Death Note II / NDS

La evolución continúa

Después de un leve bache se encontró de nuevo la luz en este tipo de adaptaciones, y es de resaltar que no fue gracias a que los personajes se parecieran cada vez más a los que salen en pantalla, sino a que por fin la interacción nos permite ser partícipes de la historia, y no un simple espectador más.



NICKELODEON
THE NAKED BROTHERS BAND

¡Nueva serie en Nick!
¡No te la puedes perder!

TODOS LOS SABADOS
A LAS 8:00 P.M.



www.mundonick.com

PICROSS DS



Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Nintendo**
Categoría: **Puzzle**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-5**

EJERCITA TU MENTE DE LA MEJOR MANERA

Hace mucho tiempo, doce años para ser exactos, Nintendo lanzaba para el Game Boy tradicional (mejor conocido como "el tabique"), un puzzle realmente revolucionario para aquel entonces, su nombre era Mario´s Picross. El objetivo era sencillo, crear dibujos con base en coordenadas en un tablero cuadriculado, pero su éxito radicaba en lo original y en el reto que implicaba resolver cada una de las imágenes. Todo mundo esperaba secuelas, pero por raro que parezca, nunca las hubo... hasta ahora, que la Gran N ha decidido revivir este concepto para el Nintendo DS.



Saliendo de lo cotidiano

En cuanto escuchamos que aparecerá un nuevo juego de puzzle, lo primero que viene a nuestra mente es "¿ahora qué figuras deberemos juntar para que desaparezcan?", y es que siendo honestos, este género ya se había encasillado en eso, en desaparecer fichas; pero por fortuna, con la aparición del Nintendo DS, se ha dado nueva vida a los puzzles, y casos concretos los tenemos en **Polarium** y **Magnetica**, que usan las ventajas tanto táctiles como de la pantalla doble para crear un *gameplay* totelmente diferente a lo que hemos visto, y ahora llega el turno a **Picross DS**, que reafirma este buen momento.

¿Cómo se juega?

Esta es la parte más interesante de **Picross DS**, su mecánica, y es que realmente es adictiva, te puedes pasar horas intentando resolver un solo puzzle, pero la satisfacción de verlo terminado es lo que cuenta. Pero bueno, permítenos explicarte lo que debes realizar dentro de este título. Cuando inicies alguna imagen, en la pantalla inferior aparecerá un campo cuadriculado, tal cual como si fuera una hoja de cuaderno, y tanto en la parte superior como en el costado izquierdo, verás unos números, que corresponden a tus movimientos por renglones y columnas.

Supongamos que en el primer renglón marca dos números 1, y en la primera columna indica un número 1 también ¿qué significa eso? Pues en el caso del renglón, quiere decir que debe haber dos cuadritos separados a lo largo de esa fila, y uno en la columna, y la posición en la que deben estar la tienes que intuir de acuerdo con todos los números indicados; para que así estés seguro de que donde estás marcando, es el lugar correcto. Cada número es la cantidad de cuadros seguidos que debe haber, o sea, que si hay un "4, 4", se refiere que debes marcar cuatro cuadros, dejar un espacio y luego otros cuatro, claro, tomando en cuenta siempre todas las coordenadas.

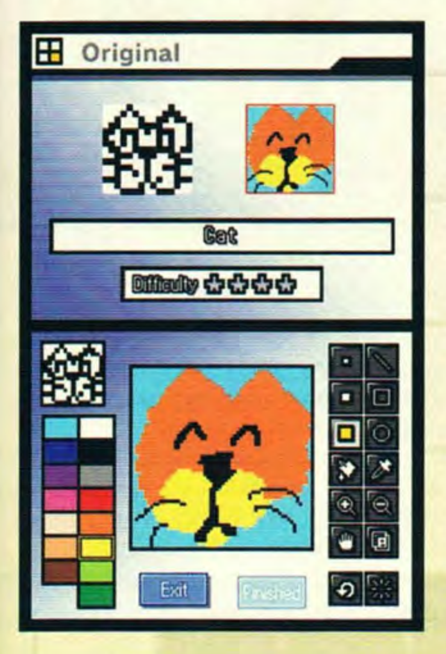
Parece algo complicado en un prncipio, sobre todo si es la primera vez que lo juegas, pero no tardas mucho en tomarle el hilo a esto de los **Picross**, y cuando menos te lo esperes, podrás interpretar las coordenadas y hacer tus dibujos como si llevaras toda una vida jugándolo.

Perfeccionado el sistema

En la versión original para Game Boy, todo se hacía con el pad y los botones, es decir, para moverte de un extremo a otro del tablero, debías presionar el pad tantas veces fuera como necesario, y oprimir el botón para marcar el cuadrito; lo que obviamente se ha simplificado en el NDS, donde bastará tocar con el *stylus* el cuadro de nuestra elección para dejarlo indicado, por lo que te ahorras bastante tiempo, a la vez que se vuelve más atrayente para cualquier tipo de persona. Pasando a lo que es la pantalla superior, en ella se mostrará el avance de nuestra figura, de manera que volteando de vez en cuando a verla, sabremos si vamos bien, o de plano estamos creando algo que no tiene nada que ver.

Para todos los niveles

De manera que puedas tomarle gusto a los **Picross** rápidamente, existen varias categorías de acuerdo con tu nivel de experiencia, por ejemplo, si es la primera vez que lo juegas, lo recomendable es que comiences en los tableros de 5 por 5, y si en su momento pudiste disfrutar de la edición de Game Boy o ya tomaste buen ritmo, lo ideal es que te adentres en las imágenes de 15 por 15, o incluso hasta más, dependiendo de lo bien que lo hagas.



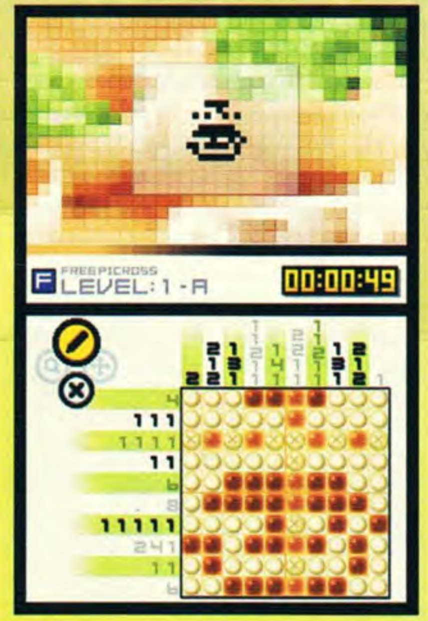
Existen distintas modalidades de juego, la primera es la normal, en la que se debe avanzar hasta terminar cada puzzle y finalizar el juego; digamos que es la básica, pero tenemos otras bastante interesantes, como la que se denomina **My Picross**, y en ella podremos crear dibujos propios, para lo cual tendremos un editor muy completo, que nos estará asesorando en todo momento para que no haya errores en el proceso de realización del **Picross**.

Otro modo interesante es el de **Daily Picross**; como su nombre lo dice, es una especie de entrenamiento en el que deberemos resolver una serie de dibujos, en diferentes categorías, como encontrar un error, un modo contra-reloj, en fin, todo lo que necesitamos para convertirnos en unos campeones del ingenio.

Para darle mayo variedad, además de estas opciones, se ha implementado una conexión Wireless, que permitirá compartir nuestras obras con cualquiera de nuestros amigos, para ver quién es el que mejor lo hace, además de divertidas partidas hasta con cuatro amigos más, dando un total de cinco jugadores. Pero no es todo, al mismo tiempo tendremos la posibilidad de competir contra jugadores de cualquier parte del mundo, debido a que se ha implementado el servicio Wi-Fi, así que más vale que te pongas a practicar si quieres demostrar el nivel de los jugadores de México.



Las imágenes que debes descubrir pueden ser bastante comunes.



No te hagas la vida de cuadritos

Realmente nadie esperaba en estos momentos que **Picross** renaciera en el Nintendo DS, pero la verdad es que fue una idea fantástica de Nintendo, ya que el estilo de juego parece estar diseñado desde un principio para este portátil. Es una extraordinaria opción para poder llevar a donde sea y jugar por cortos periodos; simplemente no se van a arrepentir, además de que sí agilizará su mente, dejándola lista para **Big Brain Academy** para Wii.

RANKINGS



MASTER: 8.5

Este es un título realmente adictivo, no importa cuanto tiempo lo juegues, siempre vas a regresar para mejorar tus tiempos, o para crear algo nuevo en el modo de edición; lo recomiendo ampliamente, es un *puzzle* que a pesar de haber salido originalmente en 1995, sigue conservando su frescura gracias a la manera en que saca ventaja del *Stylus* y de la doble pantalla. Además, el que tenga conexión Wi-Fi cuenta con una gran ventaja, ya que cuando no estén tus amigos para retar, puedes hacerlo con cualquier persona que se encuentre conectada al mismo tiempo que tú; de verdad que vale mucho la pena que lo pruebes.



CROW: 8.0

Picross DS es otro de esos juegos que tuvieron éxito en años anteriores y ahora se les está trayendo a la vida para placer de los fans; su temática es muy simple, ya que mediante coordenadas debes ir dibujando algún personaje u objeto, pero tiene su grado de dificultad ya que requieres de seguir todo a la perfección si pretendes que tu obra de arte sea de calidad. El uso del *Stylus* es muy básico, al igual que la conexión Wi-Fi, que sólo te permite competir contra otros participantes para ver quién es el más diestro en el arte del **Picross**.



PANTEÓN: 8.5

El Nintendo DS sigue siendo mi sistema portátil favorito por su gran variedad de juegos y todas las opciones tan geniales como la conectividad. En esta ocasión tenemos una nueva versión de **Mario's Picross**, la cual aprovecha muy bien las capacidades del DS para hacer todavía más entretenido este concepto tan original que nos hace pensar y divertirnos a la vez. Si estás cansado de estar eliminando zombis, rescatando princesas o haciendo tu colección de **Master Swords**, date un respiro y prueba **Picross DS**.

1 — 10



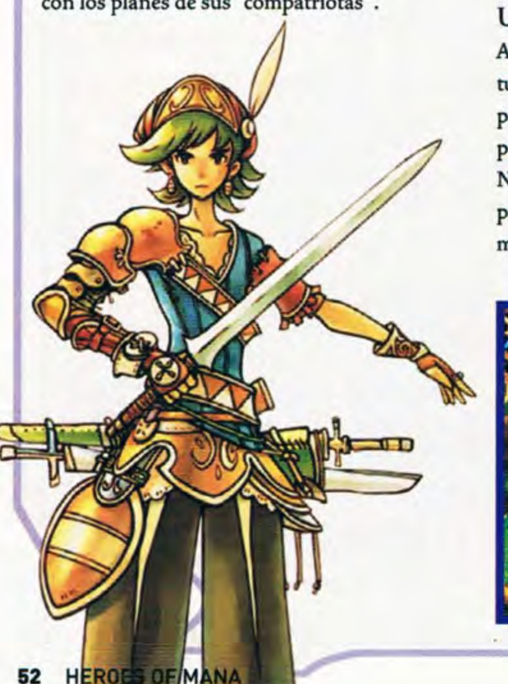
Compañía: **Square Enix**
Desarrollador: **Brownie Brown**
Categoría: **RPG**
Clasificación: **Teen**
Jugadores: **1**



DESPUÉS DE HABER PASADO VARIOS AÑOS EN LOS QUE ESTA POPULAR SERIE SE MANTUVIERA MUY TRANQUILA, SQUARE ENIX ESTÁ SORPRENDIENDO A TODO MUNDO AL LANZAR ESTE SEGUNDO CAPÍTULO EN MENOS DE UN AÑO, YA QUE EL ANTERIOR, CHILDREN OF MANA, SALIÓ EN OCTUBRE DEL 2006. PERO ESO ES LO DE MENOS, LO IMPORTANTE ES QUE ESTA SAGA COMIENZA A REUNIR NUEVOS ADEPTOS, QUE COMO LO HICIÉRAMOS VARIOS DE NOSOTROS A MEDIADOS DE LOS AÑOS 90, ESTÁN QUEDANDO FASCINADOS POR LA GRAN CALIDAD DE LA HISTORIA, PERO SOBRE TODO DE *GAMEPLAY* QUE OFRECEN ESTOS TÍTULOS, Y QUE GRACIAS A ESO SE HA GANADO UN LUGAR DENTRO DE LOS GRANDES DEL GÉNERO, LO QUE TE PUEDE DAR UNA IDEA DE LO MAGNÍFICOS QUE SON ESTOS JUEGOS.

CON LA CARA EN ALTO

La trama, como siempre, es bastante interesante. En esta ocasión todo gira alrededor de una traición, que es la que sufre **Roger**, protagonista de la historia; no te daremos muchos detalles para no arruinarte las sorpresas, pero basta que sepas que es expulsado de su pueblo y después descubre que su reino quiere tener un control total del mundo, pero obviamente por el método fácil, es decir, el de las invasiones. Él decide oponerse, para lo cual busca la ayuda de otras naciones, de manera que pueda acabar con los planes de sus "compatriotas".



SALVA AL MUNDO DE TU PROPIA NACIÓN



Conforme avanzas, la historia se pone me ya que muchas veces debes enfrentarte personas que tú conocías, que pensabas eran tus amigos, pero ahora debes dejar e sentimientos a un lado y luchar por tus idea por la justicia; sabemos que esto puede ser m complicado en un principio, pero no esta solo, conocerás a muchas personas que apoyarán en tus objetivos, lo cual te hará to más fácil a la hora de los combates.

UNA FÓRMULA FRESCA

A diferencia de la mayoría de los RPG tradicionales, en la serie Mana las peleas no se desarrollan turnos, es más bien una combinación de estrategia con acción; primero debes mover a tus person por el escenario, de manera que puedas rodear a tus rivales, o por lo menos dejarlos en una bu posición, y después de esto, ya puedes atacar, más o menos como ocurre en **Tales of Symphonya** p Nintendo GameCube, sólo que aquí estás un poco limitado en cuanto a la cantidad de movimien pero aun así, los combos que puedes hacer son bastante buenos, y si los combinas con ataques magia, la variedad que puedes alcanzar sólo dependerá de tu imaginación.







HOMBRE PREVENIDO VALE POR DOS

La estrategia en este juego no sólo se va a concentrar en el campo de batalla, sino también fuera de él, ya que habrá otros aspectos que debes cuidar para que al momento de las peleas, todo salga a pedir de boca. Bien lo expone un dicho, que "con una manzana que esté podrida, toda la caja se echa a perder"; pues bien, aquí pasa lo mismo; debes cuidar muy bien qué tipo de elementos vas a incluir en tu tropa, ya que si metes al primero que se cruce en tu camino, te puedes llevar varias decepciones cuando tengan que demostrar su fuerza o velocidad para combatir al enemigo, y hasta uno pequeño te puede derrotar con una mano en la espalda.

Por todo lo anterior, es necesario que analices muy bien tus reclutamientos, no importa que tengas en un comienzo pocos miembros; es mejor a tener muchos pero que no te sirvan bien. Otro dato interesante es que para que tu equipo pueda tener una buena perspectiva de los hechos, puedes construir edificios en las áreas en conflicto, de tal manera que seas capaz de repartir a tus hombres en lugares donde tengan ventaja. Todo esto se vuelve crucial en momentos de batalla, debido a que el estatus de tus hombres los vuelve vulnerables ante ciertos tipos de enemigos, pero fuertes ante otros, más o menos como si fueran **Pokémon**, por lo que antes de repartirlos en el campo es bueno que voltees a ver qué trae el oponente.



UN TOQUE DE MAGIA

Algo que debemos destacar es que han aprovechado muy bien las pantallas del sistema para mejorar el *gameplay* que vimos en la última edición; en primera, la acción y el mapa no estarán siempre en una misma pantalla, se estarán cambiando según sea necesario, lo que permitirá que con el *Stylus* manipulemos elementos de ambas partes, de una manera sencilla pero sobre todo rápida. Supongamos que tienes a toda tu tropa en el lado izquierdo del terreno, pero quieres pasarla al derecho: ¿qué haces?; pues antes hubiera sido necesario pasar uno por uno, pero aquí puedes marcar un círculo en la pantalla, indicando a todos los que quieres mover, ahorrándote tiempo.



NUNCA DEJES DE PELEAR

Heroes of Mana es un título impecable; todos los seguidores de los RPG deben estar más que contentos, ya que obras como ésta no se ven tan seguido, y es que a pesar de que muchos tenían dudas respecto a su desarrollo, ahora podemos decirles que es uno de los mejores exponentes de la serie, y su accesible *gameplay* permitirá que todo tipo de jugadores puedan disfrutarlo al máximo, lo que habla muy bien de la licencia.

EL ESTILO CLÁSICO

En lo que toca a los gráficos, éstos se mantienen en 2D con una perspectiva de 3/4, y aunque muchos deben estar pensando que mejor se hubiera hecho lo mismo que con **Final Fantasy III**, la verdad es que le va perfecto a la serie; cada elemento está idealmente recreado, y en verdad logran transmitirte una sensación de misterio, intriga y magia. De la música, ¿qué te podemos decir?; es simplemente increíble; en conclusión, el apartado técnico no tiene fallas.



RANKINGS

1 — 10

MASTER: 8.5

Los juegos RPG desde hace años han tenido un grave problema, y es que quitando las historias, en lo demás son prácticamente iguales; todo es esperar a ver un *display* donde nuestro personaje ataque, pero por fortuna hay propuestas frescas, como **Heroes of Mana**, que utilizando las ventajas del Nintendo DS, ha logrado replantear el *gameplay*, volviéndolo más interactivo, y eso realmente es de aplaudirse. No puedes dejar de conocerlo; seguramente se colocará dentro de tus favoritos del sistema; créeme, es muy bueno.



CROW: 8.5

Square-Enix sigue cosechando frutos con su franquicia **Mana**, en esta ocasión con la segunda entrega para el NDS, pero marcando un cambio palpable en cuanto al *gameplay*, puesto que ahora la acción es más táctica, usando el *Stylus* para dirigir a tus guerreros, similar a como lo haces con el mouse de PC en **Ages of Empires**. El toque de RPG, aunque sutil, sigue vigente; esto es bastante agradable, más aún cuando tienes la oportunidad de reunirte con tus amigos y jugar en modo Wi-Fi y disfrutar de las competencias breves en diferentes calabozos.

PANTEÓN: 8.5

La serie de **Mana** me ha gustado mucho, y me parece excelente que las aventuras de esta saga sigan emocionándonos a los fans de los RPG. La forma de emplear el *Stylus* en esta versión es buena, aunque siento que se pudo haber aprovechado un poco más, pero de todas formas es una genial opción portátil que no puede faltar en tu colección. Ojalá pronto veamos los demás títulos de la serie listos para descargar en la Consola Virtual para tenerlos todos; sólo falta cruzar los dedos y esperar a que eso pase.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

Bienvenido seas a esta nostálgica sección... mi sección, je je je. El Cementerio de Videojuegos se engalana y está de manteles largos; no estamos celebrando nada en especial, lo que pasa es que el juego que voy a revisar en esta ocasión es mi favorito, no solamente de NES, sino incluso de todos los tiempos. **Castlevania III: Drácula´s Curse** es la joya más preciada de mi colección, y sigo jugando este cartucho con la misma emoción y sentimiento que la primera vez que lo hice hace muchos, muchos años... Es hora de darle su merecido reconocimiento a este juegazo que nos sorprendió allá por 1990 en el legendario sistema de 8 bits, el NES.

Un legado que continúa

Después del éxito de **Castlevania** y **Castlevania II: Simon´s Quest**, mi compañía favorita, Konami, lanzó esta aventura que sería la última para NES, pero la cual sitúa sus eventos 215 años antes que la historia original. **Trevor Belmont**, heredero del poder de su estirpe, es hijo de **Sonia Belmont** y –presumiblemente- del mismísimo hijo de **Drácula, Alucard**; a su vez, es ancestro de **Simon Belmont** (héroe de los dos primeros **Castlevania**). **Trevor** no es un guerrero bien recibido; él ha soportado el exilio de parte de la gente por temor a sus cualidades sobrehumanas; cuando la oscuridad cubrió a Transylvania gracias al retorno del **Conde Drácula, Trevor** fue llamado por la Iglesia para combatir al mal. Dejando a un lado el rechazo de su propia raza, comenzó el camino al castillo de leyenda...





Castlevania puro

CVIII retoma el estilo del primer título de la serie y nos ofrece un juego de acción con múltiples peligros y una solemne historia. No obstante, el juego no es tan lineal, pues te permite tomar rutas distintas para tener una aventura diferente cada vez. Dependiendo del sendero que elijas, los eventos –y escenas- se verán afectados. Son quince etapas en total, pero no puedes jugarlas todas en un mismo recorrido; en su camino, **Trevor** encontrará a tres personajes que le ayudarán en su jornada.





PERSONAJES

Trevor Belmont

De la unión de **Sonia Belmont** y **Alucard** (es demasiado obvio, aunque nunca lo han dicho específicamente dentro de la serie, y no me importa lo que diga IGA) proviene el poder sobrehumano del clan **Belmont. Trevor** es el hijo de esta pareja y carga sobre sus hombros el destino de su sangre y el rechazo por parte de la gente. Él espera que su familia sea reconocida por su lucha contra el mal y decide dirigirse a cumplir su deber a como dé lugar. Su arma principal es el legendario Vampire Killer, el látigo de los **Belmont**, capaz de acabar con **Drácula**; adicionalmente, cuenta con varias armas secundarias para ayudarse en su empresa. **Trevor**, junto con **Grant** y **Sypha**, ha aparecido en juegos posteriores como en **Portrait of Ruin**, aunque son realmente zombis.



Sypha Belnades

Esta hechicera es una cazavampiros que utiliza su magia para erradicar al mal; en un encuentro con el cíclope del bosque, es capturada y convertida en piedra. Si **Trevor** logra acabar con el monstruo, ella será liberada y lo acompañará hasta el final. A pesar de que es muy débil en sus ataques físicos, su magia es muy poderosa y puede acabar inclusive con enemigos imposibles de vencer para los demás guerreros. En una parte justo fuera del castillo, hay una catarata que desborda agua sobre el camino de los héroes; si traes el libro de hielo con **Sypha**, puedes usar la magia y congelar completamente el agua, junto con cualquier enemigo que esté dentro. Este efecto se ve increíble (especialmente para su tiempo), pues el agua se congela a partir de la posición de **Sypha** y no toda de golpe, lo cual le añade más realismo al juego.

Grant DaNasty

Los tres compañeros de **Trevor** son personas atormentadas de una u otra forma por el Conde; **Grant DaNasty** es un pirata cuya familia fue asesinada por **Drácula** y es uno de los primeros en tratar de detenerlo; pero lamentablemente fue convertido en un monstruo y, fuera de todo control, ataca a **Trevor** cuando se encuentran por primera vez en la torre del reloj; después de ser liberado de la maldición, se une a la batalla. Él es el más rápido del grupo y puede subirse a las paredes y techos. **Grant** es el único de los personajes que llevas al encontrar a alguno de los otros (si es que fuiste por él a la torre); si decides ser acompañado por **Alucard** o **Sypha**, el pirata se despedirá y regresará a su pueblo. Al igual que **Sypha**, **Grant** tuvo problemas con su nombre cuando fue regionalizado.





Alucard

Adrian Fahrenheit Tepes es un *dhampir* (el producto de la unión de un padre vampiro y una mujer), hijo de **Drácula** y **Lisa Fahrenheit**, la única humana a quien el Conde jamás amó. El lado noble de su madre siempre fue un problema para **Drácula**, pues a pesar de que su hijo aprendió las artes oscuras y el camino del vampiro, finalmente optó por pelear del lado de los mortales e ir en contra de su padre. En el juego **Trevor** debe vencerlo para demostrarle que es lo suficientemente capaz de encarar a **Drácula** (aunque **Trevor** no sabe que **Alucard** es realmente su progenitor y por ende, **Drácula** su abuelo). Su más impresionante habilidad es la de convertirse en murciélago a costa de corazones. Como dato curioso, se piensa que **Alucard** protagoniza los dos títulos de **Kid Dracula**.

Excelente

Básicamente, **Castlevania III** es un juego de plataformas en donde tienes que ir avanzando y eliminando a cuanto zombi o esqueleto se te ponga enfrente hasta llegar con el jefe y vencerlo en combate. Más allá de eso, cuenta la trágica historia de los cuatro personajes y da esperanzas de un mejor futuro para los **Belmont** y la humanidad. El *gameplay* es por demás increíble y el nivel de detalle es impresionante para su época.





Una aventura legendaria

Después de pasar todas las escenas que incluyen cementerios, un navío fantasma, catacumbas, la torre del reloj, el bosque loco y las diversas partes del castillo, los héroes tienen la oportunidad de poner fin al reinado de terror del Conde. Dependiendo del personaje que te acompañe, será el final que obtendrás (incluyendo a **Trevor** solo). La pelea contra el Conde no será fácil, pues tiene una forma verdadera y dos transformaciones, cada una con su barra de energía al máximo. Los epílogos de **Castlevania III** son memorables y muy emotivos; la seriedad de este juego va acompañada por la profundidad de la historia, lo cual lo convierte en un cartucho más que magnífico que no puede faltar en tu colección.















Diferencias regionales

Muchos me han preguntado cuál de las dos versiones de **Castlevania III** prefiero, si la americana o la japonesa; pues les diré que a mí me gustó más la de nuestro continente por varias razones. Sé que la Oriental tiene cosas extras, pero eso no importa realmente; el sentimiento es mejor en la edición de Occidente. A continuación les comentaré las diferencias que existen entre ambos juegos para que todos las conozcan.

- En lugar de usar una daga de contacto, en la versión japonesa **Grant** arroja múltiples de ellas como arma principal.
- La versión japonesa es más sencilla que la americana; por ejemplo, los enemigos te quitan más vida cuando te atacan conforme vas avanzando en el juego en **Castlevania III**; en contraste, en **Akumajou Densetsu** los enemigos te restan diferentes cantidades de vida dependiendo de su tipo y no de la etapa en la que estés. De igual manera, si pierdes contra **Drácula**, en la versión japonesa reinicias desde afuera del cuarto del trono, a diferencia de su contraparte americana, en donde continúas en el segundo nivel de la última escena.
- Muy similar a lo que pasó en **Super Castlevania IV**, las estatuas de la etapa 8 aparecen con menos ropa en **Akumajo Densetsu** que en **Castlevania III**.
- Los jorobados que dejan caer las arpías son gremlins en Japón, y otros enemigos tienen diferentes colores entre versiones. De igual manera, los zombis se ven menos humanos en la americana.
- **Akumajo Densetsu** trae un chip que hace que la música sea "mejor" que la de su primo americano; pero la verdad es que al menos yo prefiero la de éste a la versión japonesa, pues tiene un mejor sentimiento.
- Al lanzarse en nuestro continente, ¡venía una promoción para ganarte un viaje a Transylvania! Es una lástima que era sólo para Estados Unidos...

Castlevania III: Dracula´s Curse es en verdad una obra maestra, tiene de todo, incluyendo un buen reto y un control muy cómodo. Sé que han aparecido grandes entregas de la saga inmortal, pero ninguno le ha ganado en sentimiento a este cartucho que todavía crea vibraciones en el espacio virtual. Ojalá muy pronto lo veamos en la Consola Virtual del Wii para que lo puedan disfrutar quienes no hayan tenido esta grata experiencia de parte de Konami... naturalmente.

Armate los cubos CN

A partir de este mes estaremos publicando **cubos armables coleccionables**, 4 en cada ejemplar, de los cuales **3 te servirán para armar un rompecabezas** que constará de 9 cubos. Es decir, para la edición de octubre tendrás las imágenes completas. **El cuarto cubo es extra, independiente** a los otros. ¿Cómo le hago? Revisa bien las instrucciones de armado para que veas cómo quedará al final y las imágenes que vas a tener.

6 imágenes

1 rompecabezas

9 cubos

Pon manos a la obra y prepara tus cubos, porque una vez que los tengas todos, te puedes llevar una sorpresa.


Así quedan

cubo 1

Primera de 3 partes

Espera las siguientes dos ediciones de CN, reúnelas y arma tu rompecabezas de 9 piezas.



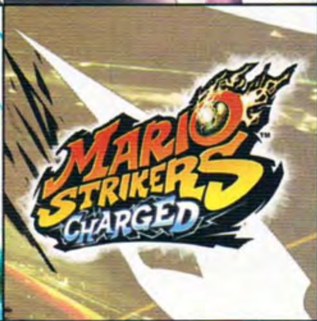






cubo 3







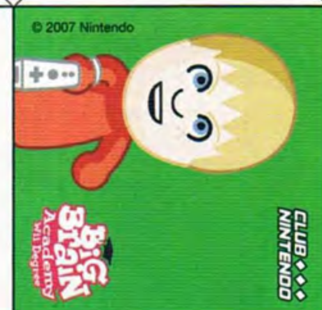


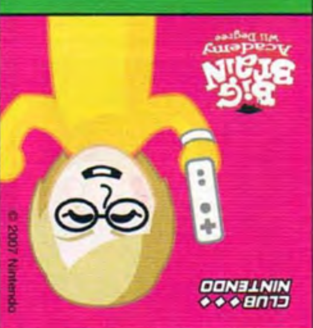












Cubo extra

Además de las piezas para el rompecabezas, cada mes tendrás un cubo adicional; en esta ocasión le tocó a **Big Brain Academy: Wii Degree**, un excelente título.

Instrucciones de armado

1 Recorta las páginas

2 Memoriza o copia las instrucciones, ya que una vez que empieces a cortar las piezas de los cubos todo esto se va a perder. (Lo hicimos así para no usar páginas extra de tu revista).

3 Ahora te recomendamos pegar las páginas en una superficie más resistente como cartoncillo, cartulina, cartulina opalina o alguna otra. Esto les dará mayor resistencia a la hora del armado.

4 Es tiempo de recortar las piezas. Para los que sean mayores de edad recomendamos usar un cutter, para los más pequeños es el momento de pedir ayuda a un adulto o demostrar qué tan bueno eres con esas tijeras de punta redondeada.

5 Una vez que tengas las piezas conviene usar una regla o escuadra para "remarcar" los dobleces y las pestañas para que al doblar queden bien rectos.

6 Ahora sí, a pegar; puedes usar cualquier adhesivo de uso escolar; recomendamos el pegamento blanco.

Instrucciones de uso

Obviamente estas instrucciones te serán útiles a partir de la edición de octubre, cuando hayas completado los 9 cubos.

1 Coloca los 9 cubos armando la cara de **Mario Strikers Charged** en la posición de la figura 1.

2 Toma la primera columna de cubos, es decir los 3 primeros en posición vertical y gíralos como indicamos en la figura 2. Haz lo mismo con la segunda y tercera columnas, siempre una a la vez. Con esto verás armada la imagen de **Metroid Prime 3 Corruption**.

3 Ahora vuélvelos a girar pero esta vez en renglones de 3 como indicamos en la figura 4, así cambiarás otra vez de imagen ahora por la de **Pokémon Battle Revolution**.

Notarás que cuando armas una imagen, del lado opuesto te queda automáticamente otra del mismo título.













Figura 1

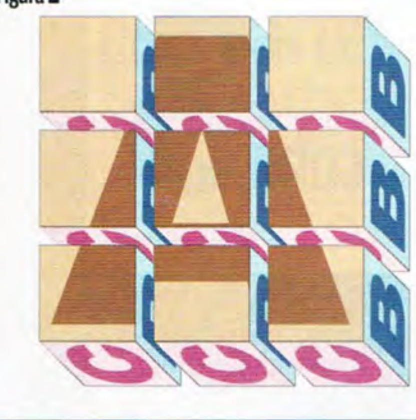
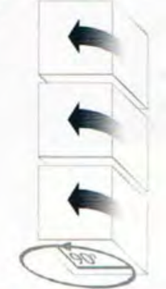


Figura 2



Gira tres cubos a la vez para cambiar de imagen, de manera que todas las marcadas con la B queden viendo hacía ti.

Figura 3

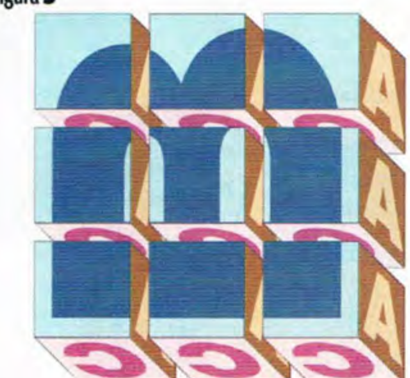


Figura 4



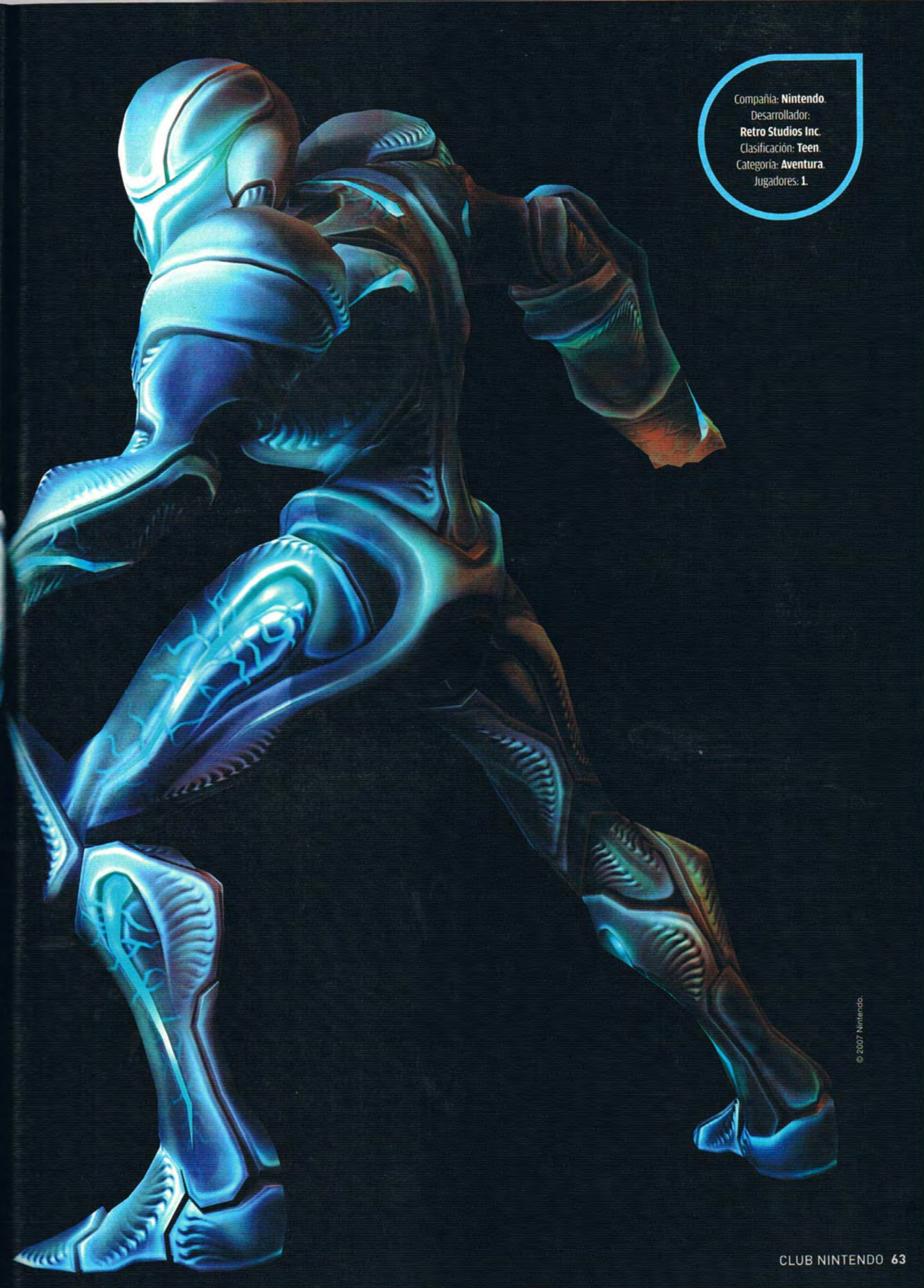
Figura 5





La espera ha terminado: ¡Samus Aran llega al Wii!

Luego de que se prometiera como uno de los títulos que se estrenarían junto con el lanzamiento del Wii en noviembre del año pasado, **Metroid Prime 3 Corruption** ha tenido varias modificaciones en su fecha de salida, pero todo con la justificación de que Retro Studios estaba mejorando cada aspecto del juego para que realmente se explotara el potencial de la nueva generación de Nintendo. Nosotros pudimos checar la evolución del *gameplay* y motor gráfico, primero en el E3 del 2005 como un video muy sugerente y un año más tarde con un demo jugable que nos dejó boquiabiertos. En fechas posteriores pudimos echarle ojo con más tiempo y vaya que deja atrás a sus antecesores por mucho. A continuación te platicaremos sobre este esperadísimo juego que ya estará listo para finales de este agosto.



Compañía: **Nintendo**.
Desarrollador:
Retro Studios Inc.
Clasificación: **Teen**.
Categoría: **Aventura**.
Jugadores: **1**.



La corrupción se aproxima a la galaxia

Durante los últimos tres títulos (dos de Nintendo GameCube y uno para el Nintendo DS -cuya cronología lo pone después entre MP y MP2-) que conformaban la saga **Prime**, **Samus Aran** ha luchado arduamente para derrotar a los piratas espaciales, así como vencer a diversos cazadores que perseguían intereses personales que chocaban con las misiones de la heroína y salir bien librada de un combate en contra de **Dark Samus**, su contraparte perversa que la acosaba por los confines de la galaxia. Ya han pasado seis meses después de la última aventura en el planeta Aether. La red de computadoras de la Federación Galáctica conocida como Aurora Unit ha sido rápidamente corrompida por completo con algún tipo de virus.

La Federación cree que los piratas espaciales podrían estar detrás del problema e inician una contratación de cazarrecompensas, que encabeza **Samus.** Mientras ellos le explican la situación a la asamblea de cazadores, la Federación es atacada por los piratas. **Samus** y los otros guerreros saltan en defensa de la capital de la Federación, sólo para descubrir que el enemigo al que se enfrentan es **Dark Samus**, a quien dieron por muerta; ella está armada con un poder sorprendente que nadie puede resistir. Pronto se vuelve evidente que las fuerzas que controlan a **Dark Samus** y el terror de los Phazon contaminados son una amenaza seria que podría corromper a todo el universo.



Fueron dos años de espera para que pudiéramos tener en nuestras manos la versión final de **Metroid Prime 3: Corruption** de Wii, pero realmente valió la pena.



El estilo de juego sigue sin cambios con respecto a las versiones anteriores que salieron para Nintendo GameCube e incluso para el Nintendo DS.

La guerra iniciada por **Dark Samus** y los piratas espaciales arde sin control a través de muchos planetas, ya que intentan corromper a cada lugar con las semillas del Phazon. Tu objetivo principal es detener la infestación usando todo el poder que tenga la heroína, a quien por cierto controlarás con los movimientos de tus manos al utilizar el control remoto del Wii y el *Nunchuk*, explorando así las tierras alienígenas; consigues armas y reúnes información para destruir la fuente del problema. Salvar a los planetas de la corrupción no es suficiente, aunque, eventualmente, debes enfrentar de nuevo a tu enemigo mortal, **Dark Samus** y vencerla de una vez por todas.

En los títulos anteriores, hemos visto cómo el Phazon ha sido la razón de la corrupción o división de planetas, pero en esta ocasión su expansión vislumbra un mayor escenario de destrucción. Tu misión será detener esta epidemia antes de que no haya nada que rescatar.



La ambientación de los escenarios luce más oscura y de mayores dimensiones; esto le da un grado de profundidad y misterio a la tercera entrega que se dejaba ver desde la primera edición.



Por desgracia, para esta esperadísima versión de Wii no se pudo completar algo relacionado con el juego en línea y sólo se enfoca al modo individual. Tal vez para la próxima...

Podrás experimentar un salto cuántico en primera persona a través de los ojos de **Samus Aran**, mientras utilizas el control remoto, el dispositivo más dinámico para un título del género *First Person Shooter*.

Toma en tus manos el control del universo

Para que la gente y en especial los programadores se dieran cuenta de cuáles eran los beneficios de los en ese entonces extraños controles del Wii, Retro Studios hizo una adaptación del *gameplay* de **Metroid Prime 2** que funcionara con el remoto y *Nunchuk*, esto allá en el *Tokio Game Show* del 2005 celebrado en Japón. La sorpresa se consumó con éxito al darse cuenta cómo un juego podría ser tan diferente y lograr matices de inmersión en la acción con tan sólo un control distinto. Así, **Metroid Prime 3 Corruption** iba tomando forma hasta que por primera vez lo pudimos tener en nuestras manos en un demo de exhibición, con gráficos que dejaban boquiabierto a todo aquel que se ponía enfrente del monitor y más aún a quien tenía la fortuna de jugarlo un año antes de su salida.



Es un hecho que la calidad gráfica es superior a lo antes visto e incluso nos muestra que el Wii puede ofrecer mucho más de lo que hasta ahora se ha explotado.



No importa si nunca has jugado una historia de esta guerrera galáctica; aquí los controles serán tan intuitivos que desde los primeros minutos ya dominarás tus habilidades.

Con el control remoto del Wii y el *Nunchuk*, podrás alcanzar y jalar objetos al usar los movimientos de tus brazos reales, así como también ejecutar asombrosas proezas como apuntar y disparar en medio del aire o en plena carrera. El juego también incorpora un nuevo sistema que envuelve al Phazon. Si llenas los suministros de Phazon de **Samus** a un cierto nivel, ella se pondrá en *hypermode* por un breve momento, un estado en donde puede conseguir magníficas hazañas sin tanto esfuerzo (esto es algo así como lo que le ocurre a **Peter Parker** cuando se ponía el traje simbiótico negro... es decir, más poder, más responsabilidades). Sin embargo, si ella excede el máximo nivel de Phazon, se irá a jugar póquer con Elvis y Chaplin. Además, por primera vez en la historia de la saga de **Metroid**, la nave de **Samus** será utilizada directamente en *gameplay*; interesante, ¿no?



Obviamente el visor es un punto central en el juego, ya que a través de él ves gran parte de las acciones y te pone ante la propia vista de **Samus Aran**.

¿Novato o experto? ¡Tú decides

En el E3 del 2006 pudimos comprobar un estilo de juego que nos pareció muy interesante; sin embargo, unos meses después en un evento que ofreció Nintendo en la ciudad de Nueva York, pudimos disfrutar otra de las puntadas de los programadores, un modo de juego que se apegaba más a las exigencias de los títulos de acción en primera persona y en donde los controles se adecuaban más al estilo de un *mouse* de PC. Con estas modificaciones (y ya depende de ti con qué estilo te sientas más cómodo) al *gameplay*, se logra una mejor respuesta e interacción con la consola y lo que ves en la pantalla. Por ejemplo, si ya jugaste **Resident Evil 4** de Wii, notarás que la forma de controlar la mira y los movimientos del personaje son en primera instancia no tan precisos, pero luego de haber practicado con unos cuantos ganados, vacas y aves, te sentirás tan diestro como **Billy the Kid.** Lo mismo ocurre en **Metroid Prime 3 Corruption**: si eliges el modo novato, los controles se simplifican, pero la sensación de juego no es plena (si es que eres fan de corazón de los FPS); en cambio, con el modo experto te sentirás como en tu casa, controlando las acciones del personaje mejor de lo que Jordan dominaba el balón.

Para garantizar la victoria de esta misión, **Samus** empleará sus tradicionales *power-ups*, como el *Grapple Beam* y el *Morph Ball*, así como también una serie de nuevas sorpresas que te ayudarán a sobrevivir los peligrosos retos.



La cualidad del traje de **Samus** puede ser un apoyo genial para aplacar a tus rivales, pero si no aprendes a controlarlo, estarás en graves problemas.



Un detalle que es báscio en esta aventura son los efectos visuales y más aún cuando se trata de las fuentes de luz que le suman realismo a la acción.

El final de la saga Prime

Se ha mencionado que **Corruption** será la parte cumbre y cierre dentro de la tetralogía (si contamos a **Metroid Prime Hunters**), y todo indica que así será; como te comentamos, el proceso de la historia ha avanzado paulatinamente y en forma ordenada, mostrando cómo el virus ha invadido poco a poco los confines del universo. Si pensabas que los dos (o tres) títulos anteriores se distinguían por la acción, espera a que te pongas el traje de Phazon y descubras que la verdadera batalla está por iniciar. Claro está que siempre pueden quedar detalles a la imaginación y posibilidades de acrecentar la saga. Por otro lado, esto no significa que ya no haya más títulos de **Metroid** en el futuro, sino que **Samus Aran** acabaría con la amenaza del Phazon y continuaría con nuevas historias que darían más frescura y variedad a su trayectoria.



A través de la aventura, te enfrentarás a un sinfín de enemigos; te recomendamos que pruebes con diferentes armas para ver cual de ellas le causa más daño.



Como un detalle extra para los fans, ahora podrás controlar la nave de **Samus**, algo que jamás se había logrado y que seguramente será toda una nueva experiencia de combate.

En conclusión, **Metroid Prime 3 Corruption** se postula como el *hit* de esta temporada y del que te seguiremos comentando en números subsecuentes de Club Nintendo. Si bien su modo de juego era muy bueno en GameCube, es un hecho que en el Wii encontró un canal para maximizar sus cualidades. Los escenarios son incluso más amplios que en la última entrega y como era de suponerse, los retos van en incremento, mejor inteligencia artificial para los enemigos y actividades que requieren más tu sentido de percepción y orientación. Ahora bien, gráficamente también deja a un lado a sus anteriores versiones; el brillo y gran definición que alcanzan los objetos, escenarios y, por supuesto, héroes y enemigos son muy interesantes, pero más que gráficos, **Corruption** te envolverá por como se juega y por los giros del guión. Es por ello que seas o no fan de la curvilínea **Sumus**, échale un ojo a su más reciente aventura; seguro no te arrepentirás.



Aquí es cuando apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
Heavyweight
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo
and system sold separately. mario.nintendo.com



QHDD...

¿qué hay dentro de...

La evolución de 2D a 3D?

Por Spot

No lo puedo evitar, esta Consola Virtual del Wii me pone cada vez más nostálgico, por lo cual he decidido escribir este artículo para que todos recordemos aquellas franquicias que se atrevieron a dar un gran paso hacia una nueva dimensión. Algunas series fueron un rotundo éxito, mientras otras se enfrentaron con un fracaso momentáneo o definitivo; vamos a ver varios ejemplos de cada lado de la moneda y así valoraremos un poco más el esfuerzo de los desarrolladores en adaptar un juego en 2D a 3D.

Super Mario 64

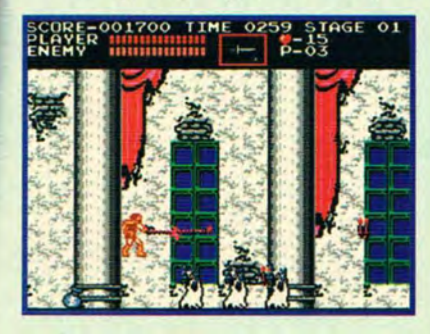
¿Cómo podríamos haber comenzado a nombrar los juegos que hicieron historia en 3D sin hablar de esta joya del entretenimiento electrónico? Sería imposible no mencionar la forma tan increíble de trasladar toda la acción característica de la serie estrella de Nintendo, la cual jamás había sido vista en 3D hasta la salida del Nintendo 64, en donde pudimos correr, saltar, subir a las plataformas y explorar de una manera libre e impresionante cada mundo en tiempo real de este juegazo. **Mario** no solamente fue pionero en la nueva era de los 64 bits, sino que también dio pauta para una incontable cantidad de juegos similares que siguieron sus pasos y repitieron la fórmula de conseguir ítems para abrir más etapas.





Castlevania 64

Este juego se topó con opiniones encontradas de parte de los fans de la serie; hubo quién se quejó de la forma que cambiaron el estilo tradicional en 2D de Castlevania, mientras otros aplaudimos esta genial y maravillosa aventura llena de acción y emociones que apareció en el Nintendo 64. A decir verdad, fue una muy buena adaptación de las características clásicas de la saga inmortal, pues contiene una buena cantidad de enemigos, plataformas, caídas mortales y una ambientación increíble. Digan lo que digan, este título es y será uno de los mejores de **Castlevania**.





The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Una de las sagas más queridas por los videojugadores es sin duda **The Legend of Zelda**, en donde se narran las aventuras del héroe legendario, Link. A pesar de que el *gameplay* cambió en su segunda aparición en **Zelda II: The Adventure of Link**, siempre se manejó un estándar en 2D que parecía ser inmejorable. Todo cambió cuando se creó uno de los mejores juegos jamás creado: **Ocarina of Time** no solamente presentaba a **Link** y su mundo en 3D, sino que también aprovechaba las capacidades del sistema para llevar los clásicos puzzles a un nuevo nivel. No por nada ha sido considerado como uno de los más grandes videojuegos.





Mario Kart 64

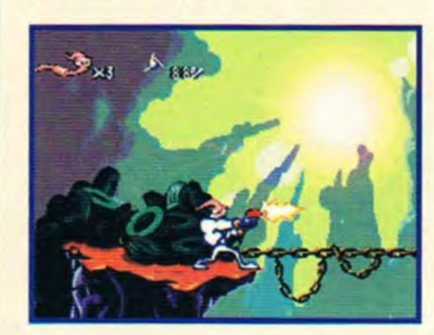
Quienes tuvimos la oportunidad de jugar el primer **Mario Kart** en nuestros SNES, quedamos encantados con su concepto y sencillez de *gameplay* que invitaba a participar en las que pudiéramos; pero en cuanto terminamos nuestra primer pista de Mario Kart 64, no podíamos creer cómo había sido posible que pudieran mejorar un título casi perfecto. Las pistas creadas en tiempo real con polígonos le daban un nuevo enfoque a la competencia, pues los valores físicos fueron pulidos y podías hacer cosas que jamás se hubieran podido antes. Tal fue el éxito de este genial juego que muy pronto vimos muchos clones con varios personajes trepados en karts, los cuales siguen apareciendo a la fecha y continúan con el legado de **Mario Kart 64**.





Earthworm Jim 3D

En el SNES, **Earthworm Jim** fue un personaje muy querido y sus juegos te mantenían al borde de tu asiento gracias a su entretenido y adictivo *gameplay* y su rápida acción. Lamentablemente, los desarrolladores no le echaron ganas a su juego en 3D el que tuvimos la desgracia de probar en el N64 y el producto final terminó siendo una horrible búsqueda de ítems con una jugabilidad, música y concepto para llorar. Las escenas eran tan repetitivas y los valores tan malos, que preferías aventar el cartucho antes de tener que comenzar de nuevo un mundo en donde habías perdido. Lástima por el buen **Jim**...





Mega Man 64

No hay discusión alguna, **Mega Man** es una serie de acción que sencillamente no debió ser adaptada al 3D si no había un *gameplay* sólido que lo justificara. Dejemos de lado la historia tan mala de **Mega Man 64**; hablando del estilo de progresar en el juego y de las batallas contra los jefes, esta versión del androide de titanio fue decepcionante para los fans, quienes nos quejamos interminablemente al ver que en realidad **Mega Man** no era quien se movía en los escenarios, sino que éstos eran técnicamente los que se movían con el control de N64; el héroe sólo se quedaba estático cambiando los frames de correr por los de saltar y ya. Lo bueno es que Capcom comprendió que **Mega Man** queda mejor en 2D y todos sus juegos han sido asi... espera... **Battle Network**... ¡oh diablos!







Mario puede llegar a cambiar por fuera, pero sigue teniendo el mismo carisma.

Conclusión

Hay series que nos sorprendieron al tener su versión en 3D y tenemos muchos ejemplos como **Prince of Persia** e inclusive títulos de peleas como **Mortal Kombat**, pero otros sí nos dejaron esperando más, mucho más... Ojala y esta pequeña remembranza te haya servido para valorar a quienes decidieron arriesgarlo todo para darnos un cambio en la forma de jugar y nos trajeron excelentes evoluciones de sus franquicias. Con el paso de los años y la aparición de nuevos sistemas, los cambios siguen suscitándose, pero nunca será el mismo sentimiento como aquel que tuvimos la primera ocasión que vimos el salto de 2D a 3D. Sí, ya sé, no mencioné **Superman 64**... pero no vale la pena acordarse de ese penoso incidente que nos dejó tan mal sabor de boca a los videojugadores. ¡Nos estamos leyendo!

Uno con el control

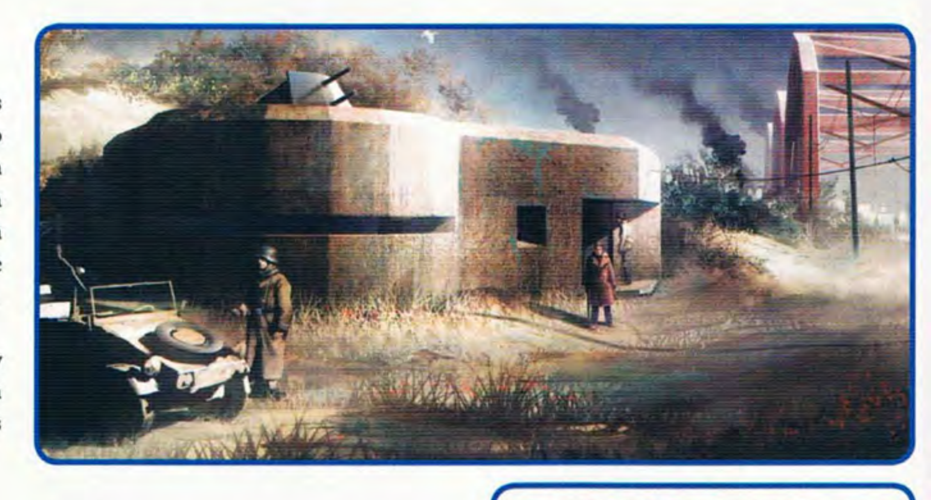
Por **Master**

¿Cómo han estado?; disfrutando de sus vacaciones, me imagino, ¿verdad? Aprovechen lo más que puedan este tiempo de relajación con sus amigos y familiares. Este mes fue algo difícil la decisión acerca del juego que elegiría para comentar, ya que recibí bastantes correos pidiendo que volviera a dar jugadas de títulos de la Consola Virtual, pero a final de cuentas me incliné por un título reciente para Wii, **Medal of Honor: Vanguard**, que igual me lo pidieron mucho, así que sin más, comencemos con la sección.

Medal of Honor: Vanguard

Realmente, aunque he jugado todos los juegos de esta serie, desde **Frontline** en Nintendo GameCube que la franquicia no presentaba un capítulo tan intenso como éste; está superambientado en todo sentido, y con la combinación de los controles de Wii realmente sientes que estás formando parte de la guerra.

Para que le seas de gran utilidad a tu tropa, te voy a dar algunas indicaciones, con las que te vas a simplificar varias tareas, además de que podrás salir mejor librado de cada misión.



Conserva la calma

Lo primero que debes tomar en cuenta es que este no es un *FPS* normal, es decir, no puedes salir libremente a dispararle hasta a las sombras; aquí no eres **Solid Snake**, **James Bond** o **Samus Aran**, sino un soldado tan humano como tus enemigos, por lo que debes cuidar muy bien tus pasos. Cuando te veas en una situación de fuego cruzado, usa las cajas o paredes que hay en los alrededores; con el botón "Z" agáchate, pero de manera que estés en línea recta con respecto a tus agresores; no te muevas, espera a que descarguen todo lo que tengan, y cuando recarguen sus armas, sal y termina con ellos, pero sin moverte de tu lugar.





Si mantienes presionado el botón A, mientras estás oculto, puedes mover el *stick* a la izquierda o derecha, para disparar y regresar rápido para cubrirte en tu refugio.

Controla tu mira

Si presionas el botón "A" antes de disparar, podrás ajustar mejor tu mira; eso es útil para terminar con los francotiradores, pero bueno, esa no es la estrategia, ija, ja, ja! Cuando disparas, debido a la fuerza de los tiros, tu target se va a perder algunos centímetros dependiendo del tiempo que te quedes disparando, por lo que lo mejor es hacerlo una vez y volver a colocar tu mira, pues de lo contrario vas a terminar tus municiones tirando al cielo.

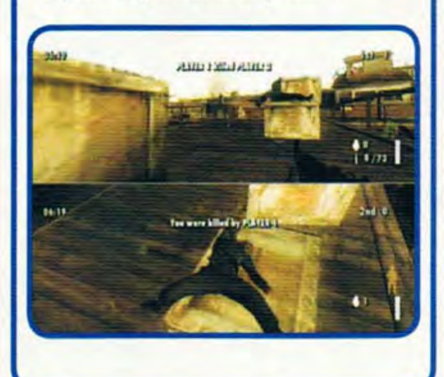


Cada quien para su santo

Una de las grandes ventajas que tiene este título contra otros del mismo estilo, como por ejemplo **Call of Duty 3**, es que tiene un excelente *multiplayer*, que gracias a lo bien estructurado de los niveles, te permite crear jugadas muy buenas, como la que te voy a dar enseguida.



Para esta jugada, debes engañar a alguno de tus rivales: primero debes colocarte dentro de un cuarto o pasillo sin salida, de manera que crea que estás acorralado; comienza a disparar de manera que note tu presencia, saca una granada y ruédala, no la lances, y tú deja de disparar, para que piense que te va a eliminar rápido; y cuando se aproxime... habrás conseguido un punto para tu marcador; sólo trata de no usarla tan seguido, o perderá la sorpresa.



Sorprende a tus enemigos

Un objetivo común en muchas de tus misiones será el ganar la posición en alguna base o edificio; esto es bastante molesto, porque los soldados no dejan de disparar y hasta se turnan para hacerlo. Aquí he visto que muchos entran tirando hacia todos lados, y pues aunque les funciona, no es lo ideal, ya que pierdes mucha energía. En estos casos, lo mejor es lanzar una granada, y justo cuando ésta explote, entrar, ya que si no los eliminaste, por lo menos quedarán aturdidos por el ruido, y ahí puedes aprovechar para encargarte de ellos.





No estás solo

Formas parte de un escuadrón, eso tenlo siempre en mente; el trabajo en equipo es el que los llevará a la victoria, así que no intentes "jugar al héroe" y salir tú solo contra 20 soldados enemigos; escucha bien las indicaciones que te den: cuando te digan "alto", es alto; no intentes avanzar más o las cosas se complicarán mucho. Existen escenas donde te piden buscar ciertos objetos, como dos partes de una bazuca en las misiones finales del segundo episodio; en esos casos, yo te recomiendo que no te concentres en buscar dichos objetos desde un principio; lo mejor es avanzar lentamente, agachado, siempre buscando un escondite; así, cuando termines con cada soldado, puedes buscar libremente sin presión alguna cualquier objeto.





Cada bala es oro

A diferencia de otros juegos, aquí las balas no abundan, y cuando se te acaban, no queda de otra más que defenderte usando tu arma como bate, aunque, obvio, no queremos que esto pase. Cada soldado que eliminas deja su arma, tómala y compara sus municiones con las que llevas: si te conviene haz el cambio; no te dejes llevar por la novedad de tu arsenal; sé coherente en tus decisiones.

Antes de terminar con la sección de este mes, quiero agradecer a varios usuarios, amigos, del foro de Club Nintendo, que además de darme sugerencias para Uno con el Control, con sus comentarios tan acertados en los temas de esta gran comunidad, logran enriquecerla y distinguirla de entre los cientos que hay en Internet, y que además hacen de los foros de Club Nintendo algo especial. Kensuo, Sonya Lares Roblez "Calipso", Merco Yavin "Merco", Vidaluko, Daso, Olroxshade, Mikami, Chaud, Galáctica y Krauser, a todos ellos, muchas gracias.

Espero que hayan disfrutado de la sección de este mes. Como habrán notado, dos meses he incluido estrategias para títulos dentro de sus modalidades de historia, esto, porque era algo que me pedían mucho, así que ya sabes, si tienes alguna técnica para juegos de aventura, acción, RPG o el género que sea, mándala junto con tus sugerencias a *juang@clubnintendomx.com* Eso es todo por este mes. Recuerden que en cualquier actividad que tengan en la vida, no duden, sólo actúen.



Suscríbete a
CLUB NINTENDO
Y obtén un
34%
de descuento
Por sólo
$199.00
recibes 12 ejemplares
Precio normal
$300.00
¡Suscribirse es muy fácil!
Llama al 5488-6299 en el D.F.
o desde el interior de la república
(sin costo) al 01 800 849 99 70.
¡Con gusto te atenderemos!
Oferta exclusiva para no suscriptores. Vigencia agosto 31, 2007. únicamente para la República Mexicana.
© 2007 Nintendo
CLUB16/08

>> Exclusiva Mundial Primera vista

Run-'n'-Gun Revivido

Ponte tu banda en la cabeza y anuda tus botas de combate para este previo, "Detrás de las cámaras de Contra 4", el totalmente nuevo capítulo exclusivo para DS de la afamada serie de Konami.

Por Chris Hoffman

Para los fans de los shooters, pocos juegos de los tiempos del NES son tan memorables como **Contra**. Intenso, explosivo y cargado con mucho reto, **Contra** definió el subgénero run-'n'-gun. ¿Quién puede olvidar cómo volaban los soldados de **Red Falcon**, saltar entre una lluvia de balas, agarrar un poderoso power-up para tu arma y hacer equipo con un amigo para acabar con los imponentes jefes? Y por supuesto, puedes introducir el clásico Konami Code para tener 30 vidas cuando se pone muy difícil. Muchos años y varias secuelas después, el mismo estilo de acción llega al Nintendo DS, cortesía de **Contra 4**.

Olvídate de los controles táctiles; **Contra 4** está hecho totalmente al estilo de la vieja escuela. La filosofía de los desarrolladores fue la de crear un juego que se sintiera como un **Contra** clásico de 2D, pero expandirlo con niveles totalmente nuevos, elementos adicionales y que la acción se extendiera a ambas pantallas. El juego trae de regreso a los legendarios héroes de **Contra**: **Bill Rizer** y **Lance Bean**, junto con otros dos guerreros cuyos códigos son **Mad Dog** y **Scorpion**, quienes vuelven a Galuga island –el escenario del **Contra** original–, un par de años después de los eventos de **Contra III**. Los soldados de élite no perdieron tiempo y saltaron de su helicóptero para comenzar la batalla contra las fuerzas de **Black Viper**, el segundo al mando de **Red Falcon** y villano principal en **Operation C** para Game Boy.

La densa vegetación, terrenos montañosos y aguas cristalinas ocultan numerosas amenazas: interminables hordas de enemigos, artillería escondida, francotiradores, torretas giratorias y mucho más. Mientras corres, brincas y escalas los niveles, estallarás las cajas de ítems para obtener power-ups para tu arma, incluyendo la ametralladora, el lanzallamas, láser, Crush Gun, Spread Gun y otras más. Puedes traer dos armas a la vez (como en **Contra III**), y mejor aún, podrás acumular el mismo tipo para tener más poder.

[redacted]



El estilo clásico del *gameplay* en 2D se encuentra con la acción *multiplayer* para cuatro personas. ¡Las cosas no podrían ser mejores!

[redacted]

Obstáculos familiares como los puentes que estallan (los cuales ahora son detonados por enemigos suicidas) harán sentir a los veteranos de **Contra** como en casa. Nuevos elementos como un cañón gigante te mantendrán a la exectativa. Incluso el bunker armado al final del primer juego de NES regresa diferente; cuando penetras sus defensas primarias, sale del suelo para revelar armamento adicional.

Un nivel posterior comienza en un laboratorio enemigo, donde individuos tipo zombi explotan a cierta distancia, y gusanos alienígenas recorren las tuberías en la pantalla superior para después dejarse caer al nivel del suelo. Eventualmente sales de ese lugar para llegar a una cascada similar a la tercera etapa del primer **Contra**, con todo y las plataformas y los enemigos sorpresivos. Después de escalar por cuerdas y peñascos hasta la cima, te enfrentarás contra muchos escuadrones enemigos y un enorme jefe anfibio con tentáculos llenos de espinas que abarca casi por completo las dos pantallas.

En Konami no están listos para revelar qué otras sorpresas nos tienen preparadas para los héroes de guerra –además de los impresionantes jefes y la carnicería de aliens–, pero la versión que nosotros jugamos trae un gancho que te permite sujetarte de ciertos techos y bordes; adicionalmente, los representantes de Konami han comentado que un *multiplayer* para cuatro personas está en desarrollo. Por lo que hemos jugado hasta ahora, **Contra 4** va a estar al nivel de sus predecesores de 8 y 16 bits. Da vuelta a la página para que conozcas los detalles directamente de los creadores de Konami y de WayForward.



Cuando estás combatiendo a legiones de zombis y aliens que caminan en las paredes, a veces el techo es el sitio más seguro para dispararles.



Las criaturas de Contra 4 varían desde lo grande hasta lo inmenso. Las armas poderosas como la Crush Gun te ayudarán a reducirles el tamaño un poco.



Necesitarás estar atento a las dos pantallas para sobrevivir a todos los peligros del juego. Este cañón montado en un riel te traerá la muerte desde las alturas.

ENTREVISTA: LA CONTRA-VERSIA CONTINÚA

Lo que hemos visto de Contra 4 apenas es el comienzo. Para averiguar qué más nos ofrece a los jugadores mientras combatimos al enemigo, conseguimos información de los productores asociados Tomm Hulett y Simon Lai, de Konami, y del director Matt Bozon, de WayForward.

Nintendo Power: ¿Qué se siente trabajar en una de las series de shooters más prestigiosas ?

Tomm Hulett: Es definitivamente un honor. Esta es una de las oportunidades que te llegan sólo una vez en tu carrera y creo que hablo por todos en el proyecto cuando digo que no la desaprovecharemos.

Matt Bozon: Claro, es impactante y extenuante. Cuando Konami nos pidió una secuela en 2D de **Contra**, fue algo surreal. Estábamos emocionados de que un nuevo Contra fuera a salir, pero fue doble la impresión de que nosotros lo íbamos a hcaer.

Simon Lai: Cada vez que revisamos el material nuevo, no puedo evitar pensar "¡Guau, estoy realmente trabajando en un **CONTRA**!". Es sumamente emocionante y aterrador al mismo tiempo. Es una rara oportunidad para contribuir a una serie con tal trascendencia, además de ser una de las franquicias con las que crecimos.

NP: ¿Tuvieron que realizar una investigación especial para hacer un juego que realmente se sintiera como **Contra**?

MB: Nuestros diseñadores dividieron las temáticas de las dos décadas anteriores en campos y crearon escenarios a partir de ahí. Además jugamos mucho **Contra** de NES, SNES y Genesis para asegurarnos de que estábamos haciendo bien los cimientos. Diseccionamos los juegos anteriores para aprender todo lo necesario acerca de cómo se manejaban los disparos, el movimiento de los personajes, dónde poner cada animación para que no afectara al *gameplay*. El equipo de programación ha trabajado incansablemente para duplicar el sentimiento de **Contra**. Lo que buscamos es que no se sienta que ha pasado el tiempo entre las secuelas en 2D.

TH: Simon y yo jugamos el **Contra** original al menos dos veces a la semana y usualmente alguno de los otros juegos también.



Esta cascada es una muestra de la filosofía de WayForward de "hacerlo familiar, pero sin que sea una copia."

SL: Jugar todos los títulos es vital y ciertamente no podríamos hacer **Contra 4** sin pasar toda la serie para conocerlas perfecto. Adicionalmente, para ayudarnos a ver qué es lo que no es **Contra**, le dimos una revisada a otros grandes shooters como **Metal Slug** y **Gunstar Heroes**, por ejemplo.

TH: Esto es muy importante, pues nos permite discernir entre los elementos de **Contra 4** para que se sienta como un **Contra** de manera convincente.

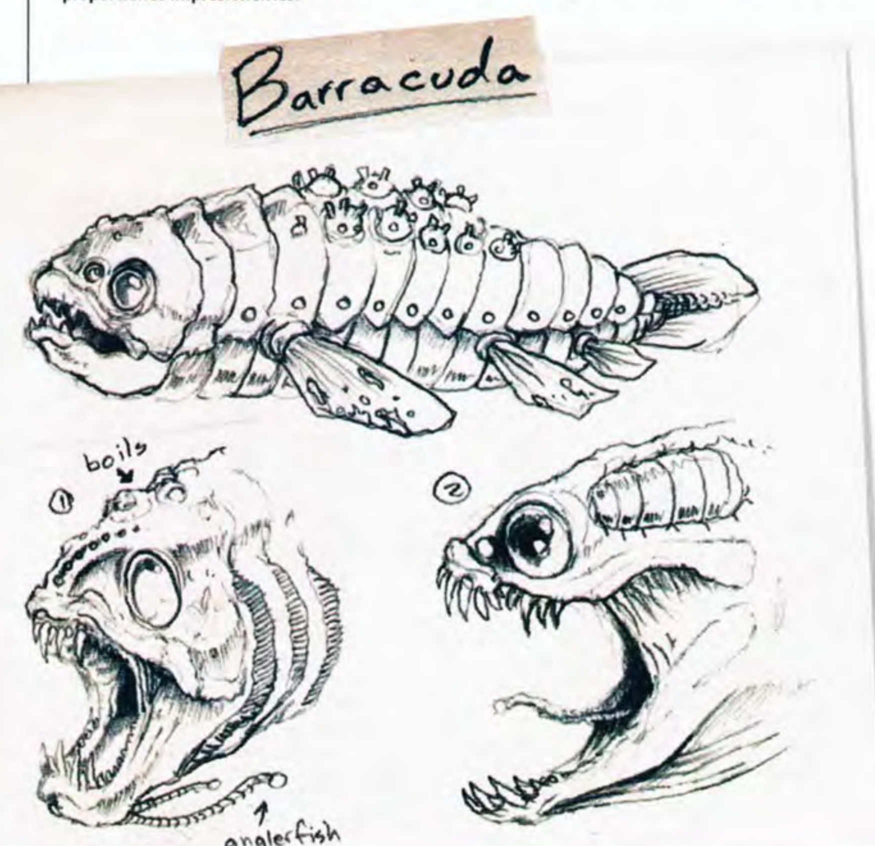
NP: ¿Cuál es su **Contra** favorito de los anteriores o el que los haya inspirado más?

SL: Definitivamente es el **Contra** original de NES. Probablemente el momento culminante para mí es llegar al corazón de **Red Flacon** al final del juego y presionar el botón B tan rápido como sea posible para derrotarlo antes de que te quite demasiadas vidas. Es una batalla muy simple para un último jefe, pero hay algo místico en enfrentarte a esa cosa después de combatir durante ocho etapas.

MB: El equipo de WayForward tiene opiniones divididas... nosotros amamos la etapa de las jetbikes en el SNES que termina en una loca batalla entre misiles. El movimiento del jugador para **Contra 4** está basado bastante en el juego de SNES, aunque el estilo de esta secuela es una mezcla de todos los **Contras** de Nintendo.

TH: Puede que suene tonto, pero mi momento favorito en **Contra** es el principio de **Contra III**. Hay un carro en la calle que no hace absolutamente nada, pero puedes dispararle para hacerlo estallar. Como jugador, eso me dijo que **Contra III** es en serio, así que o me ponía las pilas o mejor me quitaba del camino. Espero que nuestro juego tenga un mensaje similar para los veteranos del control en todo el mundo.

Abajo:
Algunos jefes, como el amigo acuático que podemos apreciar en este arte conceptual, están basados en una naturaleza fuera de control. "El gran pez segmentado es muy loco," afirma el director Matt Bozon. "Búscalo en la escena del océano. La segunda pantalla nos da lugar para crear criaturas de proporciones impresionantes."





No hay nada mejor que tener a tus amigos de tu lado cuando estás enfrentando a un gigantesco robot enemigo.

NP: ¿Qué tal les fue al incorporar la segunda pantalla?

TH: Desde el principio, quisimos usar las dos pantallas para el *gameplay*. **Contra** siempre se ha distinguido por su rápida acción y emociones intensas, asi que ¿porqué desperdiciar la segunda pantalla en un mapa o un inventario cuando la puedes llenar de enemigos y balas?

SL: El mayor obstáculo es la distancia entre las dos pantallas; pues si no la tomamos en cuenta y tenemos extremo cuidado, la trayectoria de las balas se perdería y los personajes podrían quedar atascados en ella.

MB: Pasamos un buen rato con este detalle; Konami quería las dos pantallas de *gameplay*, asi que cambiamos de manera invisible el *engine* 3D entre pantallas libremente. De esta forma puedes tener en un momento muchos elementos en la pantalla táctil y después otro tipo de cosas en la superior.

NP: ¿Habrá etapas en 3D, con vista "por arriba" o niveles con vehículos?

TH: Las etapas en los túneles harán un dramático regreso.

MB: Esas escenas son en completa 3D, pero siguen siendo con sprites.

SL: ¿Cómo podríamos tener un juego de **Contra** sin vehículos para montar?

MB: Además de montar nuevos vehículos, pensamos que sería divertido controlar a un minijefe.

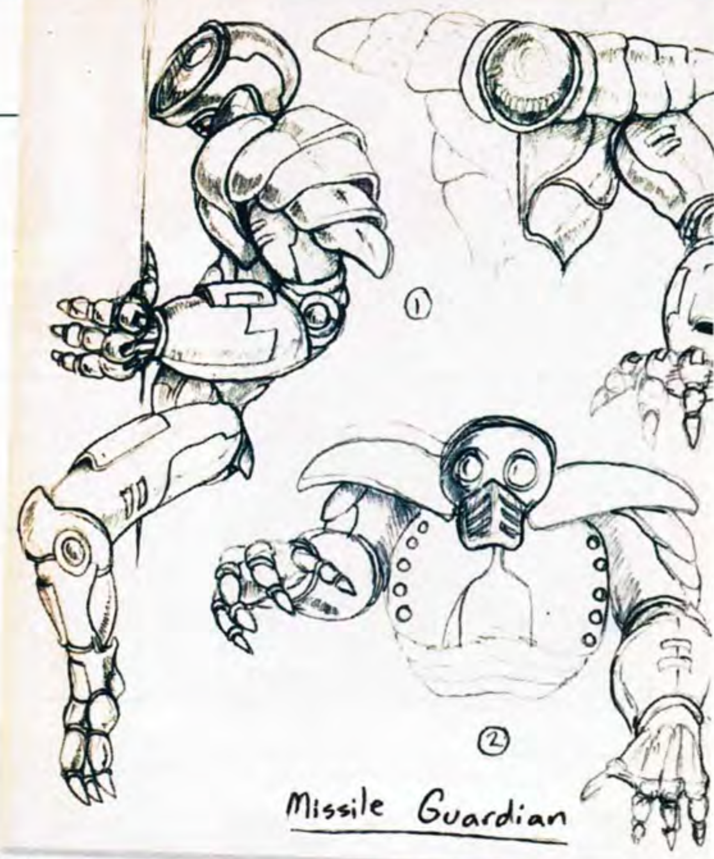
SL: ¡No se lo pierdan!

NP: ¿Cuál es el balance entre el contenido nuevo con el familiar? ¿Qué características nuevas les gustaría añadir en particular?

SL: Nuestra meta es crear un juego que se sienta como si estuvieras jugando los **Contras** que recuerdas. Correr, disparar, saltar, conseguir armas y pelear contra los enemigos debe sentirse como los originales de NES y SNES. No obstante, estamos haciendo un nuevo título para un nuevo sistema, lo que significa crear todo ¡nuevo!

MB: Nos gustó la selección de personajes de **Contra: Hard Corps** (de Sega Genesis), pero creímos que tener dife-rentes personajes con distintos atributos no se sentiría del todo como lo clásico. De manera que optamos por más modos para que el jugador disfrute el juego aun después de haberlo terminado.

TH: Definitivamente no queríamos que éste fuera un *remake* de glorias pasadas. Así que el rango de viejo a nuevo debe ser como el de una buena secuela. Si se han fijado en lo que se ha mantenido de **Contra** a **Super C** y luego a **Contra III**, tendrán una idea de qué esperar. Además de lo clásico, los fans de **Contra** tendrán nuevos retos para vencer.



Arriba:
El "mechanoide" en este arte conceptual es otro de los inmensos enemigos que los héroes enfrentarán. "Incluimos un gran robot, el cual parece ser necesario en cada juego de Contra," comentó el director Matt Bozon.

NP: ¿Se incorporarán nuevas armas y power-ups?

MB: Una cosa que quisimos resolver fue el incremento de poder con los power-ups.

SL: Básicamente, los viejos estándares están de vuelta, algunos con un cambio de imagen. No obstante, ¡el poder acumular más del mismo power-up mejora tu arma a un nuevo nivel destructivo!

TH: Esto significa que tus armas se hacen mejores mientras más sobrevivas.

MB: También tomamos la idea del juego de SNES de traer dos armas, además de que implementamos el descarte de power-ups, así puedes compartirlo con tus amigos.

NP: ¿Crearon todo desde cero o tuvieron acceso a las bases de los viejos **Contras**?

MB: Creamos todo desde cero, aunque tomamos algunos artes de algunos prototipos.

SL: Los **Bill** y **Lance** de 8 bits se ven un poco tontos junto a sus nuevas imágenes en 32 bits.

NP: ¿Qué tipo de sentimiento quisieron darle al aspecto visual?

SL: Una de las principales temáticas de este juego es "regresar a lo básico". A partir de aquí, la filosofía que seguimos para el diseño fue: hacerlo familiar, pero no una copia.

TH: Hubo mucha presión, especialmente de Konami Japón, para asegurarse de que el estilo sería como el de los juegos anteriores.

NP: ¿Qué hay del soundtrack? ¿Tendrá tonadas familiares de **Contra**?

MB: Jake Kaufman (con quien laboramos en **Shantae**) está a cargo de la música. Su trabajo en los temas de **Contra** es fantástico. Hemos escuchado el soundtrack conforme vamos trabajando y las nuevas melodías son geniales.

TH: Los fans notarán melodías conocidas, pero también quisimos agregar nueva música. Sinceramente espero que les agrade mucho.

NP: Contra siempre se ha caracterizado por su brutal dificultad. ¿Qué tipo de opciones estarán disponibles? ¿Están tomando en cuenta a los jugadores menos experimentados?

MB: Hemos seguido la dificultad de la versión de SNES hasta ahora. Los veteranos podrán terminar el juego en Hard, pero los principiantes definitivamente tendrán que practicar, para eso está el modo Easy.

SL: Como dijo Matt, tendremos Easy, Normal y Hard. Nuestra meta es que el modo Normal no puede ser más fácil que el **Contra** original de NES. Si lo hacemos más sencillo, sería como faltar al linaje de la serie.

TH: Yo digo que lo hagamos tan difícil como podamos.

NP: ¿Se podrá usar el Konami Code?

MB: ¿Qué es el Konami Code?

SL: A ver... ¿cómo iba eso? Arriba, Arriba, pie izquierdo, pie derecho y te sacudes. . . .

TH: ¡Sólo hay una manera de saberlo!

El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández



Allá por 1984 se vivieron muchas situaciones; a Michael Jackson se le incendió su cabello durante la grabación de comercial de una refresquera, mientras otros bailaban al ritmo de Footlose de Kenny Loggins; Dallas era desbancado por Dynasty como programa más popular de TV; Amadeus ganaba el Oscar como mejor película; nacía la sexy y rebelde Avril Lavigne, así como el comediante Andy Kaufman decía "adiós, mundo cruel" y, por supuesto, debutaba en televisión la serie Transformers, que ya cuenta con diferentes versiones, adaptaciones a cómics y películas. Así que en esta ocasión le echaremos un ojo a este concepto que marcó un hito en la década de los años 80. ¡Pásele, con confianza!

El origen de los Transformers

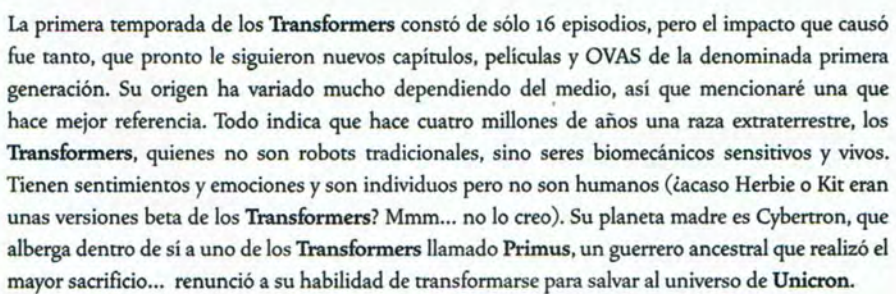






La serie animada (1984)

Dirige: Jay Bacal/John Gibbs.



La primera temporada de los **Transformers** constó de sólo 16 episodios, pero el impacto que causó fue tanto, que pronto le siguieron nuevos capítulos, películas y OVAS de la denominada primera generación. Su origen ha variado mucho dependiendo del medio, así que mencionaré una que hace mejor referencia. Todo indica que hace cuatro millones de años una raza extraterrestre, los **Transformers**, quienes no son robots tradicionales, sino seres biomecánicos sensitivos y vivos. Tienen sentimientos y emociones y son individuos pero no son humanos (¿acaso Herbie o Kit eran unas versiones beta de los **Transformers**? Mmm... no lo creo). Su planeta madre es Cybertron, que alberga dentro de sí a uno de los **Transformers** llamado **Primus**, un guerrero ancestral que realizó el mayor sacrificio... renunció a su habilidad de transformarse para salvar al universo de **Unicron.**

Los Autobots representan al bando justiciero de los Transformers así como todo lo que es bueno en el universo y defienden la libertad para aquellos que la desean. Su meta es mantener la paz y están bajo el mando del poderoso Optimus Prime (quien lleva la Matriz del Liderazgo en su tórax), pero trabajan en equipo para detener a los Decepticons.

Obviamente había héroes y villanos, los primeros estan formados por los **Autobots** y los otros se hacen llamar **Decepticons.** Después de una larga lucha entre ambos bandos y con sus recursos cada vez más en carencia, abordan sus naves, el Ark para los **Autobots** y el Nemesis para los **Decepticons,** sin embargo, continuaban en combate espacial y luego de un accidente caen a la tierra, quedando en estado inanimado. Pasaron cuatro millones de años sin novedad pero un día el volcan en donde cayeron los **Autobots** hace erupción y los vuelve a su estado animado.

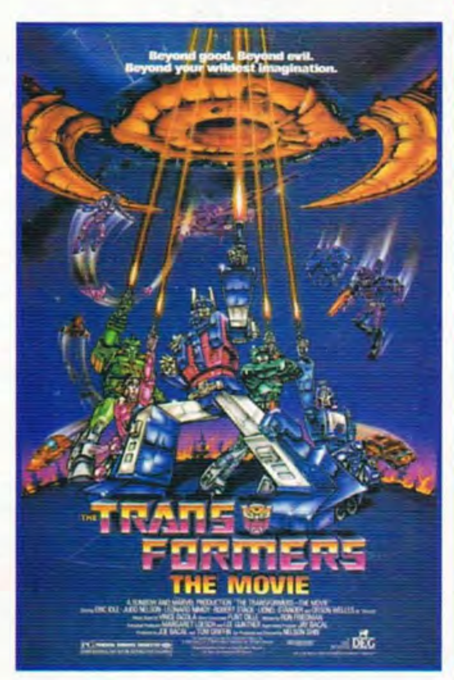
Los Decepticons son los Transformers rudos que usan su poder para destruir lo que se ponga a su paso. Su única meta es dominar y utilizarán a cualquiera y cualquier cosa que se interponga en su camino. Ellos muestran el comportamiento típico de las pandillas y la lealtad de cada miembro es para sí mismo primero.

El despertar de los **Transformers** trae consigo una nueva batalla, ahora en un escenario diferente y en la era contemporánea terrestre. Así como algunas personas se pelean por el petróleo, los **Decepticons** querían el Energón de la Tierra, pero los **Autobots** con su ideal de proteger y servir se ven obligados a combatir a los terribles enemigos para protegernos a nosotros, los desvalidos humanos.

TRANSFORMERS: THE MOVIE (1986)

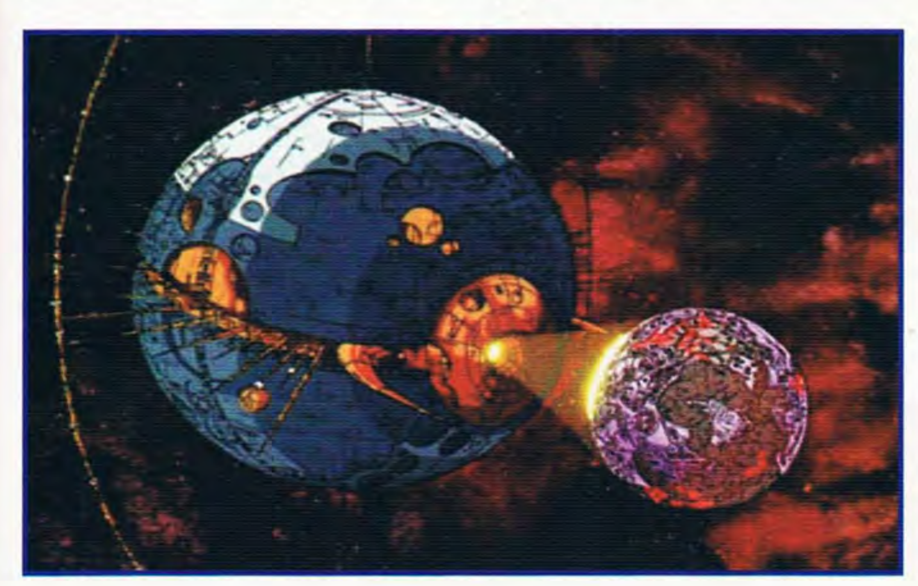
Dirige: Nelson Shin.

Voces: Peter Culler (Optimus), Frank Welker (Megatron), Orson Wells (Unicron), Robert Stack (Ultra Magnus).



Dos años más tarde, la serie tuvo su primer largometraje en donde se describen los hechos ocurridos veinte años después de lo visto en la segunda temporada de televisión, así como una introducción a la tercera. A diferencia de la versión original, aquí la historia se cubre un poco más de tono oscuro, con personajes más agresivos e incluso uno que otro protagonista sufrirá pérdida total. La historia cuenta sobre un planeta colosal (**Unicron**) que va devorando otros mundos y está próximo a llegar a Cybertron. Mientras tanto, las continuas batallas entre **Autobots** y **Decepticons** han desgastado a los capitanes de ambos bandos; es por ello que **Optimus Prime** le deja el control a **Ultra Magnus** antes de colgar las llantas; por otro lado, **Megatron** es transformado en **Galvatron** por **Unicron**.

Este renovado personaje (**Galvatron**) entra con sed de dominio y aniquilación, por lo que estará en busca de los **Autobots** sobrevivientes para dejarlos fuera de la jugada. Las cosas se pondrán peor a cada momento, pero será cuestión de los **Autobots** seguir en pie de lucha y reunir fuerzas para combatir a **Galvatrón** y eliminar a **Unicron**, antes de que sea demasiado tarde. Si quieres saber en qué termina esta historia, te recomiendo que compres el DVD del 20 aniversario, ya que incluye una versión widescreen, entrevistas y varias curiosidades que seguramente te van a interesar.



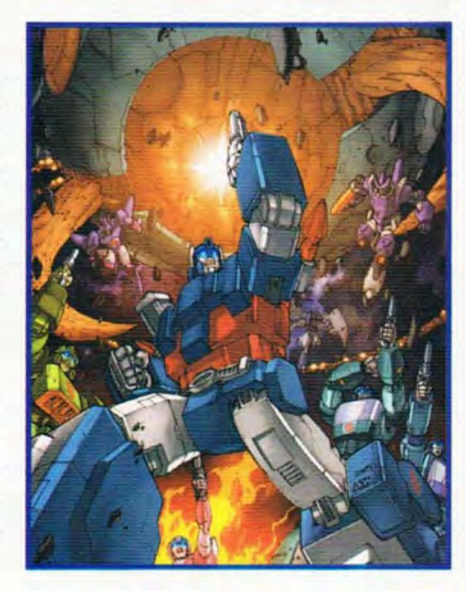
LA MAYORÍA DE LOS HUMANOS NUNCA HAN VISTO A UNO DE LOS TRANSFORMERS. PUEDE QUE SEPAN DE SU EXISTENCIA PERO NO TIENEN PRUEBA, COMO CON EL PIEGRANDE O LOS O.V.N.I. O "EL SANCHO"; SABES QUE EXISTE, PERO NO LO VES.





TRANSFORMERS: THE HEADMASTERS /REBIRTH (1987)

Dirige: Katsuyoshi Sasaki



Ya en 1987, se creó una serie que únicamente fue transmitida en Japón y se conoció como **Transformers: The Headmasters** y sólo contó con 35 episodios que se terminaron de transmitir en 1988. Este movimiento desplaza a los hechos ocurridos en **The Rebirth** (cuarta temporada en América y que sólo constó de tres episodios) y queda cronológicamente como continuación directa (en Japón) a la tercera temporada. La historia se lleva a cabo en el año 2011 y su trama nos describe el cómo **Rodimus Convoy** y **Fortress** dirigieron a los **Transformers** en contra del poderoso **Galvatron** y **Scorponok**. **Headmasters** nos propone que los robots son pequeños y que juntos pueden construir a un **Transformer** y luego en cabezas colosales (nada que ver con la cultura Olmeca) que podían adjuntarse para luego controlar a los **Transectors**.

Rebirth, por su lado, muestra al heroico **Optimus Prime** en acción luego de su regreso en los últimos episodios de la tercera temporada (generación 1) En estos breves pero definitivos episodios se relata una pelea de titanes entre los **Autobots** y los **Decepticons** al combatir en un nuevo planeta llamado Nebulos, lugar donde se encuentra la llave para la cámara de energía de plasma. En general, tanto **Headmasters** como **Rebirth** no son el mejor broche que pudieron tener los **Transformers G1**, no obstante, si quieres verlo por ti mismo, te comento que los DVD ya están disponibles.

TRANSFORMERS (2007)

Dirige: Michael Bay.
Voces: Peter Culler (Optimus), Hugo Weaving (Megatron).
Actúan: Megan Fox (Mikaela), Shia LaBeouf (Sam), Rachel Taylor (Maggie).

Por centurias, dos razas de robots alienígenas (los **Autobots** y los **Decepticons**) han vivido en guerra, con el destino del universo pendiendo de un hilo. Cuando la batalla llegó a la Tierra, todo lo que se mantiene entre los maléficos **Decepticons** y el poder absoluto es la clave (el mapa que te conducirá a Allspark, la fuente de vida para los **Transformers**) que posee el joven **Sam Witwicky** (Shia LaBeouf), un adolescente cualquiera. Él es consumido por las preocupaciones diarias de la escuela, amigos, carros y chicas (espera a que entre a trabajar y le empezará a dar un tic en el ojo). Ignorando que él es la última oportunidad de sobrevivir de la humanidad, **Sam** y su amiga **Mikaela** se verán envueltos en una guerra entre los **Autobots** y los **Decepticons**. Con el mundo en crisis, Sam llegará a comprender el verdadero significado detrás del lema de la familia; "Sin sacrificio, no hay victoria".





EL ALMA DE LOS TRANSFORMERS

El Spark es la esencia de los **Transformers**, el ADN digital o alma que habita dentro de cada uno de ellos. Aquí es donde viven la mente y el corazón y ésta puede ser transferida a una nueva forma para preservar la identidad propia de uno de los **Transformers**. La creencia es que el Spark es lo que les da sus características humanas de autodeterminación. El Spark nunca puede ser extinguido totalmente; su energía no es creada o destruida. Si el cuerpo de uno de los **Transformers** es devastado sin posibilidad de reparación, un Spark la regresará al pozo de Sparks en Cybertron hasta que se consiga una nueva forma que se acople a la esencia, como en la reencarnación (como en el caso de Megatron).

¿SABÍAS QUE?

Seguramente estos datos no te servirán de nada más que para impactar a algunos de tus amigos... mientras que otros te miran extraño pensando que tu fanatismo por los **transformers** hará que consigas un trabajo de trailero para que sientas que conduces a **Optimus Prime**, pero bueno... ya leíste lo anterior, ahora continúa... ya falta poco.

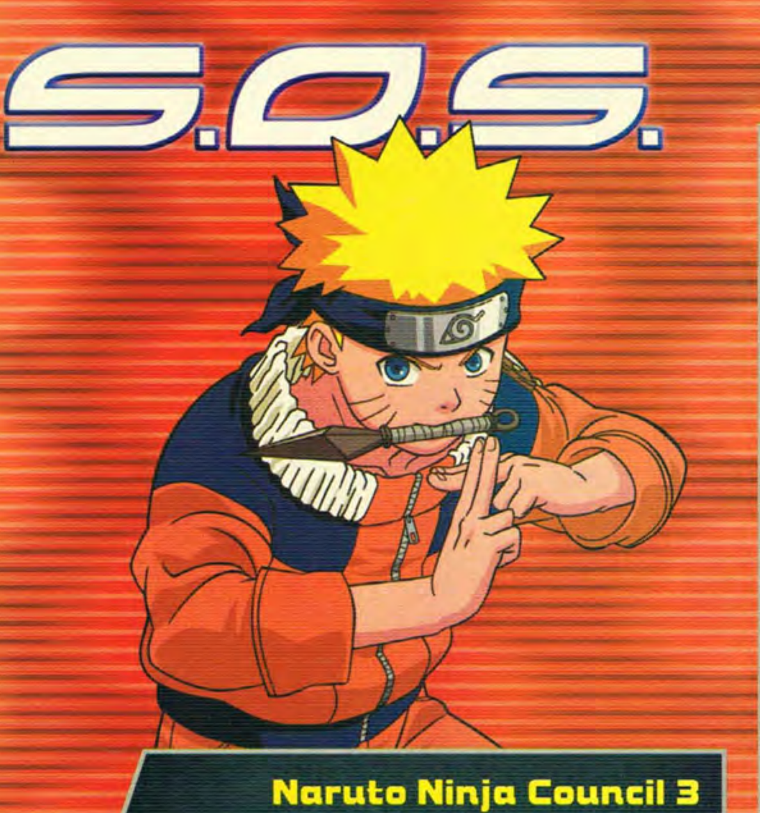


- **El eslogan para la película "Su guerra. Nuestro mundo" fue el original para la AVP: Alien vs. Predator (2004), pero en el último miniuto fue cambiado por "Sin importar quién gane... nosotros perdemos".**
- **El modo clásico alterno de Bumblebee era un Volkswagen Beetle, pero fue cambiado por un Camaro debido a que Michael Bay quería evitar comparaciones con Herbie, el "vocho" que condujo Lindsay Lohan esta última vez.**
- **La transformación clásica de Megatron era una pistola Walther P38, pero Hasbro (los propietarios y distribuidores oficiales de la línea de juguetes) declararon que no producirían un arma de ningún tipo para sus personajes (también es ilegal hacer juguetes de réplicas de armas en muchas jurisdicciones), así que lo cambiaron por un jet interestelar.**
- **Como tributo a la serie original, el color de los ojos de la mayoría de los transformers corresponde a su alianza, azul para los Autobots y rojo para los Decepticons.**
- **Si quieres ver algo ocioso, pero entretenido, checa el video "Saint Transformers" en www.youtube.com es el intro de Saint Seiya con los Transformers.**

Ni hablar, cuatachos... esta historia se acabó, pero antes de emprender el vuelo, les recomiendo que vayan por la primera temporada de **Heroes** en DVD, que se estrena este mes de agosto, y claro, preparen sus billetes porque este mismo mes tendremos en nuestras manos el esperado **Metroid Prime Corruption**, no es por nada, pero está increíble. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo, no se olviden de echarle un ojo al blog, página web y a los foros. Si te tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: **Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF** ¡Hasta la próxima!


Aquí es cuando apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Save&Quit
Undo
Zoom Out
¡Entrena tu cerebro en minutos al día! con Brain Age.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
© 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

S.O.S.



The Simpsons: Hit & Run
GCN

En el menú de opciones, presiona y mantén orpimidos los botones L y R para después anotar lo siguiente

¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO
A, X, X, Y	Música alterna en los créditos.
B, B ,Y, X	Carros alternos secretos.
Y, Y, X, X	Destruye los vehículos instantáneamente.
Y, Y, Y, Y	Autos más rápidos.
X, X, X, X	Autos más rápidos.
A, B, A, B	Gana acceso a todos los vehículos.
B, A, B, Y	Modo de cuadrícula.
Y, A, Y, A	Energía infinita del vehículo.
B, B, B, A	Más ángulos de la cámara.
X, X, X, Y	Presiona el claxon para saltar.
Y, B, Y, B	Vista psicodélica.
Y, Y, B, X	Muestra el velocímetro.

Naruto Ninja Council 3
NDS

Termina las siguientes Challenges Mission para activar los

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Chouji Wallpaper	Completa el juego una vez.
Gaara Wallpaper	Termina el juego dos veces.
Gai Wallpaper	Acaba el juego dos veces.
Hinata Wallpaper	Finaliza el juego tres veces.
Ino Wallpaper	Completa el juego tres veces.
Jiraiya Wallpaper	Culmina el juego dos veces.
Kakashi Wallpaper	Completa el juego dos veces.
Kankuro Wallpaper	Termina el juego dos veces.
Kiba Wallpaper	Acaba el juego una vez.
Naruto Wallpaper	Finaliza el juego una vez.
Neji Wallpaper	Completa el juego una vez.
Rock Lee Wallpaper	Culmina el juego una vez.
Sakura Wallpaper	Completa el juego una vez.
Sandaime Wallpaper	Termina el juego dos veces.
Sasuke Wallpaper	Acaba el juego una vez.
Shikamaru Wallpaper	Finaliza el juego una vez.
Shino Wallpaper	Completa el juego una vez.
Temari Wallpaper	Culmina el juego tres veces.
Tenten Wallpaper	Acaba el juego tres veces.

Nanostray
NDS

Termina las siguientes Challenges Mission para activar los extras

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Modelo del enemigo Transporto	Termina el Challenge 22.
Modelo del enemigo Triple Zero	Completa el Challenge 05.
Modelo del enemigo Whale-Bot 3000	Finaliza el Challenge 16.
Arte conceptual de Hibashira Plains	Culmina el Challenge 09.
Música de Hibashira Plains	Concluye el Challenge 08.
Arte conceptual de Mitsurin Jungle	Acaba el Challenge 02.
Música de Mitsurin Jungle	Termina el Challenge 01.
Arte conceptual de Mokuzu Depths	Completa el Challenge 04.
Música de Mokuzu Depths	Finaliza el Challenge 03.
Arte conceptual de Sekai Outpost	Culmina el Challenge 15.
Música de Sekai Outpost	Concluye el Challenge 14.
Arte conceptual de Sekihi Belt	Acaba el Challenge 12.
Música de Sekihi Belt	Termina el Challenge 11.
Arte conceptual de Sunahara Desert	Completa el Challenge 07.
Música de Sunahara Desert	Finaliza el Challenge 06.
Arte conceptual de Zenshoh Station	Culmina el Challenge 21.
Música de Zenshoh Station	Acaba el Challenge 20.

Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy
NDS

Para obtener la galería completa del juego, debes cumplir con los siguientes requisitos:

OBJETIVO	CÓMO CONSEGUIRLO
Imagen 1-1	Termina el juego 8 veces.
imagen 1-2	Debes tener el juego de GBA de Full Metal Alchemist en tu NDS.
Imagen 2-1	Termina Character Mode como Eduard sin continuar.
Imagen 2-2	Acaba Character Mode con Alphonse sin continuar.
Imagen 2-3	Completa Character Mode con Mustang son continuar.
Imagen 3-1	Termina Character Mode como Armstrong sin continuar.
Imagen 3-2	Acaba Character Mode con Scar sin continuar.
Imagen 3-3	Completa Character Mode con Izumi sin continuar.
Characrter Mode	Termina el modo de historia.
Hard Mode	Acaba el modo de historia.



Super Castlevania IV
SNES

Selección de escenas. En la pantalla de ingresar tu nombre, deja el dato en blanco, de lo contrario no funcionarán los passwords.

PASSWORD	NIVEL
Nivel 2.	Espacio, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio.
Nivel 3.	Espacio, espacio, espacio, corazón, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, corazón, espacio, espacio, espacio.
Nivel 4.	Espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, bombas de fuego, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, hacha, espacio, espacio, espacio, espacio.
Nivel 5.	Espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, hacha, bombas de fuego, hacha, espacio, espacio.
Nivel 6.	Espacio, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, hacha, bombas de fuego, hacha, espacio, espacio.
Nivel 7.	Espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, corazón, espacio, espacio,, espacio, corazón, espacio, bombas de fuego, espacio, corazón, espacio, espacio.
Nivel 8.	Espacio, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, bombas de fuego, bombas de fuego, espacio, espacio.
Nivel 9.	Espacio, espacio, espacio, corazón, bombas de fuego, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, bombas de fuego, corazón, bombas de fuego, espacio, espacio.
Nivel B.	Espacio, espacio, espacio, hacha, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, espacio, corazón, corazón, corazón, espacio, espacio.
Nivel B (Drácula).	Espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, bombas de fuego, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, bombas de fuego, espacio, espacio, espacio, corazón, hacha, espacio.

Nuevo Ángulo

Geometry Wars: Galaxies dominará el plano abstracto este año con sus entretenidas versiones para Wii y NDS.

Por Drew Williams

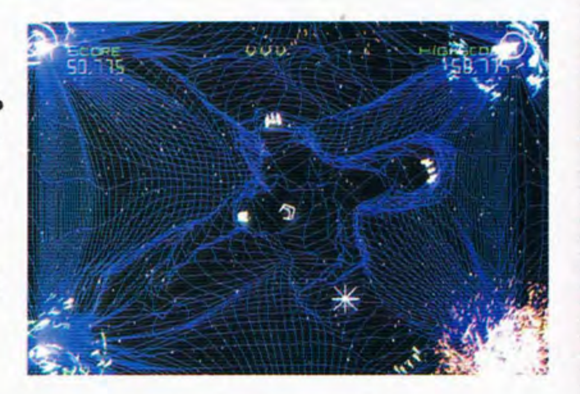


Geometry Wars: Retro Evolved, la joya de la corona de la lista de lanzamientos de Xbox Live Arcade, era probablemente el último juego que cualquiera podría pensar que se vería en un sistema de Nintendo, pero ahora Sierra está listo para traer este frenético shooter a las dos consolas de manera simultánea. Tenemos los detalles del *gameplay* expandido para las versiones de Wii y DS de Geometry Wars: Galaxies; además el creador de la serie, Stephen Cakebread, de Bizarre Creations, nos habla un poco más acerca de sus juegos.

Entra en la dimensión Wii . . .

Geometry Wars comenzó como un código de prueba. Stephen Cakebread sólo quería escribir un programa casero para un controlador de XBox, pero todo terminó en un fenómeno cultural. Durante el desarrollo de **Project Gotham Racing 1** y su secuela, el pequeño juego de prueba creció y creció hasta que Bizarre Creations decidió incluirlo en **Project Gotham Racing 2** como un Easter egg.

"Para nuestra sorpresa, el Easter egg resultó ser bastante popular," Cakebread recuerda, "así que cuando tuvimos la oportunidad de hacer un título para el lanzamiento de Live Arcade para el Xbox 360, resultó demasiado obvio que fuera **Geometry Wars**."





Puedes tener acceso a los mundos y lunas (o sea los niveles) en mapas en 3D en Galaxies.

El simple shooter en 2D nos recuerda mucho al clásico de Williams Electronics, **Robotron: 2084**, pero un billón de veces más rápido y llamativo; cultivó legiones de fans, que subieron sus récords en páginas de Internet e inclusive videos de su habilidad al estilo de la vieja escuela en YouTube. El juego llegó claramente como una alternativa retro a los complejos títulos disponibles para el 360, ¿pero hacia dónde se dirigía? La respuesta la obtuvimos en mayo, cuando supimos de su siguiente objetivo: el Wii.

Geometry Wars: Galaxies para Wii ofrece lo básico del juego **Retro Evolved**, incluyendo controles con sensor de movimiento que afectan dramáticamente la experiencia, y nuevas galaxias de 50 niveles que introducen novedosos enemigos, "Geoms" coleccionables que se usan para obtener cosas extras y una genial nave personalizable la cual peleará de tu lado.

"La nave desarrollará un rango de habilidades conforme vayas progresando en el juego," explica el jefe de diseño de Bizarre Creations, Craig Howard. "Esto permitirá al jugador aprender nuevas estrategias, dándole la opción de generar un buen repertorio de ataques al salir a combatir." Las capacidades de tu nave incluyen armas como misiles y escudos y tres tipos de inteligencia artificial.

También hay opción de tener un segundo jugador humano gracias a su modo *multiplayer*. Tim Tran de Sierra mencionó que el equipo de desarrollo sigue generando ideas para los niveles individuales, incluyendo giros en los juegos clásicos como Tempest y Defender, por ejemplo.

LOS ENEMIGOS

Malas formas

Además de las malévolas piezas que ya rondan en el mundo de Retro Evolved, Galaxies añade una nueva generación de agresores abstractos; cada uno con sus características únicas que te forzarán a cambiar la forma en la que acostumbras jugar.

Generators

Los **Generators** deambulan por todo el mapa, liberando hordas de enemigos por donde vayan.

Large Gravity Well

Estos campos gravitacionales jalan al jugador y a los enemigos.

Mutated

Los **Mutated** son creados por los **Mutators** y son pequeños, rápidos y muy agresivos.

Mutators

Los **Mutators** transforman a cualquier enemigo que tocan en una versión más peligrosa. (Ver **Mutated**.)

Mutants

Estos enemigos persiguen tu nave agresivamente dispersando a los demás oponentes.

Parasites

Los **Parasites** se aferran a las naves con su poder. Necesitarás sacudir el Remote para deshacerte de ellos.

UFOs

Como los **UFOs** en el juego **Asteroids**, estas naves aparecerán de manera aleatoria cruzando la pantalla.

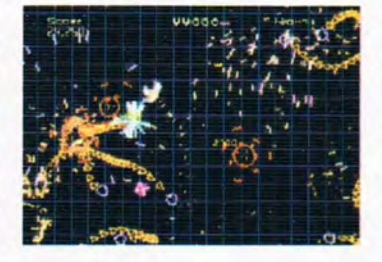
...o en un mundo paralelo en NDS.

Si posees la versión de Wii de **Galaxies**, podrás descargar **Retro Evolved** para tu DS cuando gustes, pero si tienes el juego para ambos sistemas, una intrigante simbiosis ocurre. No importándole las limitaciones técnicas por el tamaño de pantalla de la versión de DS de **Galaxies**, ésta te ofrecerá casi lo mismo que su hermano mayor. Más importante, puedes intercambiar datos entre los dos sistemas, de manera que puedes saltar de uno a otro continuando el mismo juego. Después de jugar un rato con **Retro Evolved** en ambas consolas, nos sorprendimos de lo similar que fue la experiencia; en uno usamos el *Stylus* para disparar en la pantalla táctil de forma sumamente parecida a la que experimentamos con el Remote del Wii. No importa si estás en casa o de viaje, tendrás la emocionante diversión a tu disposición con las dos entretenidas versiones de **Galaxies**.

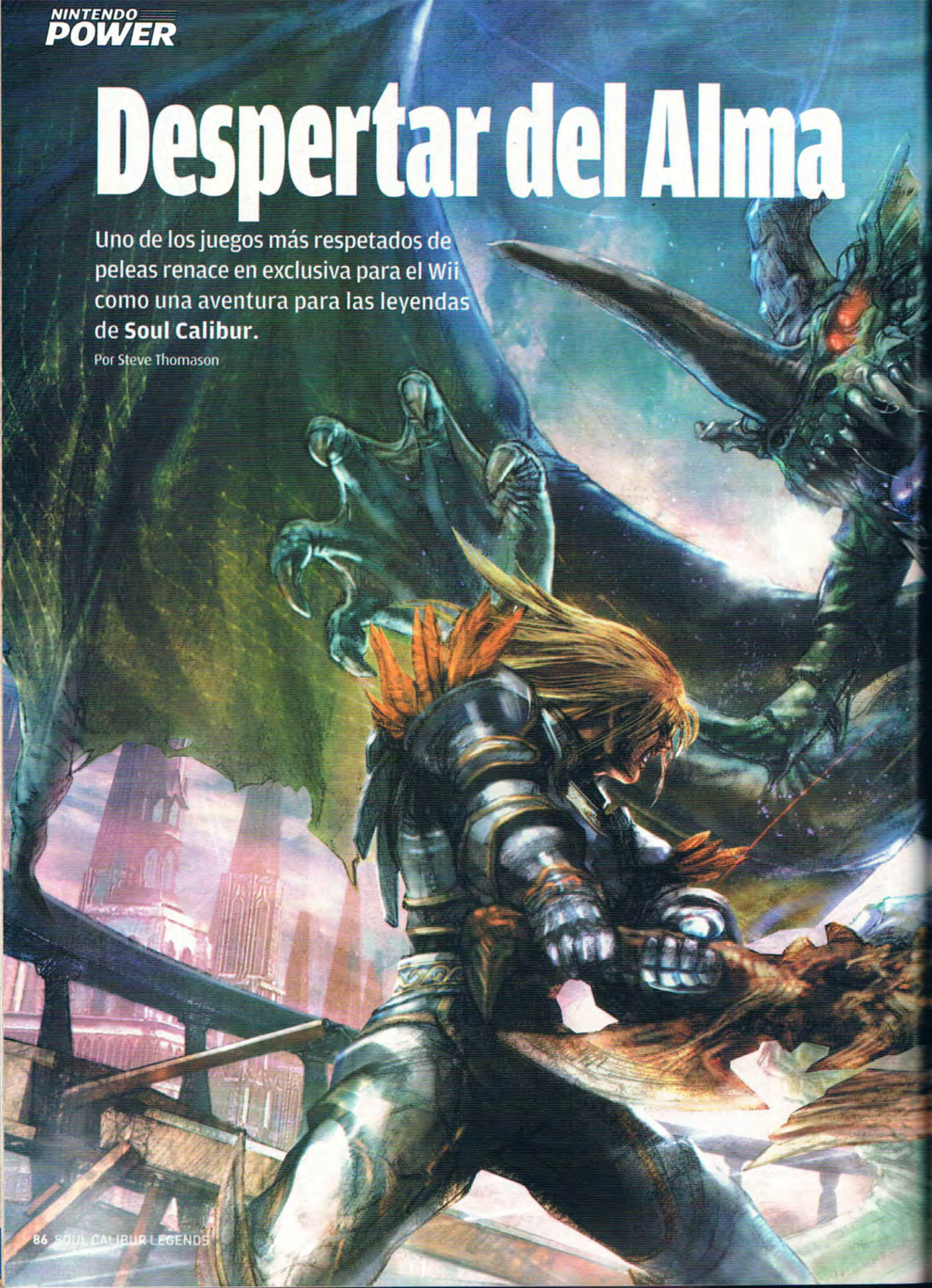








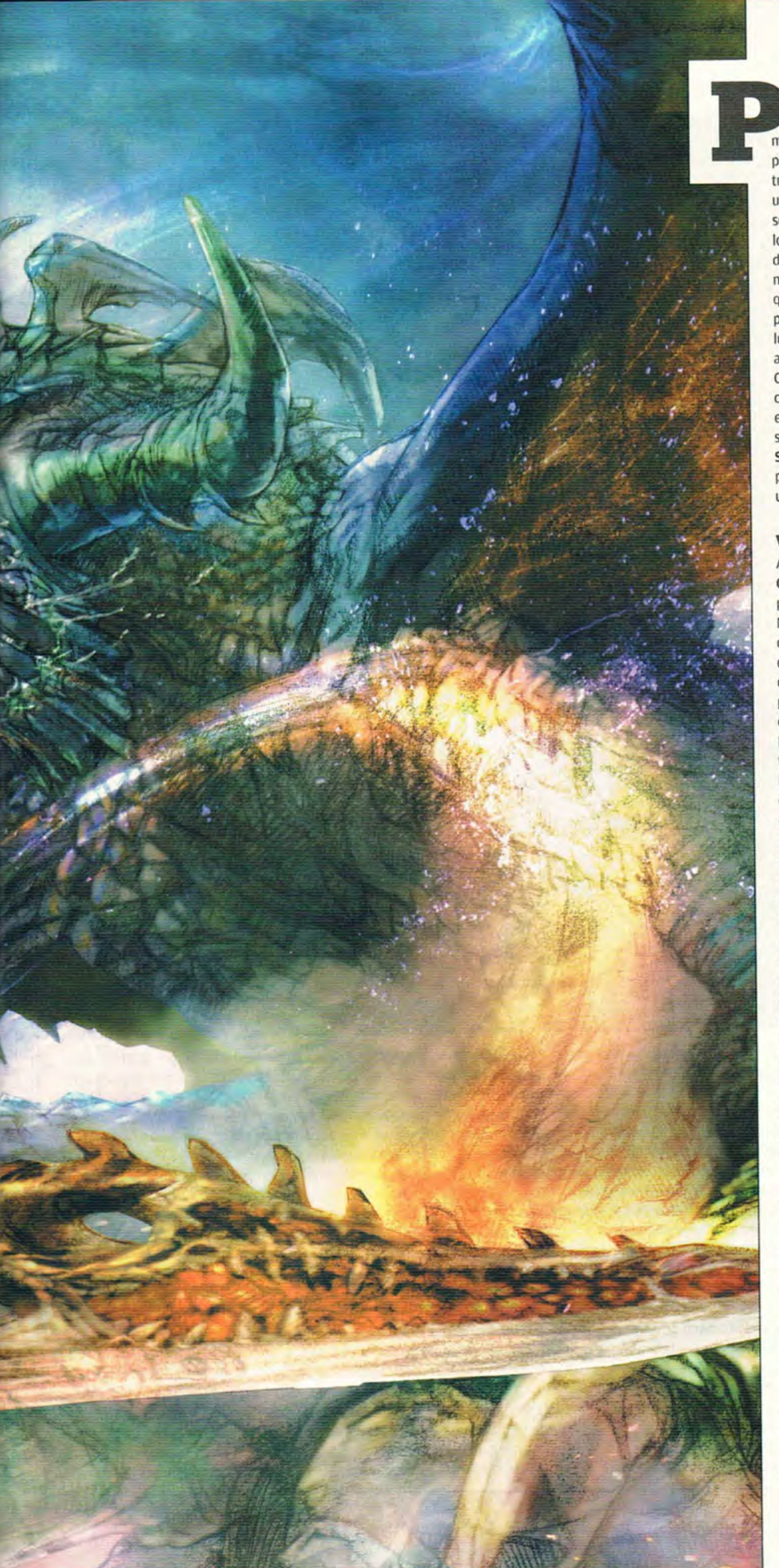
Geometry Wars: Retro Evolved es tan divertido y frenético en la pantalla del DS como lo es en el Wii. Usar el *Stylus* te permite tener reacciones más rápidas.



Despertar del Alma

Uno de los juegos más respetados de peleas renace en exclusiva para el Wii como una aventura para las leyendas de **Soul Calibur.**

Por Steve Thomason



Por más de una década, **Soul Calibur** se ha mantenido como el pico del genero de peleas uno contra uno. Buen estilo de control, encantadoras y fluidas animaciones, y una profundidad sin igual de su presentación, lo ha vuelto el estándar contra los demás competidores. Pero este invento de la popular franquicia se parará en una nueva arena. "El equipo se ha percatado que los fans han estado solicitando ver a los personajes de **Soul Calibur** en una nueva luz, y quisimos crear un juego en respuesta a dicha petición", dice el productor Jin Okubo. "A principios del 2006, fuimos capaces de poner junto a un equipo y ensamblar a todos los miembros que necesitábamos para tal proyecto". El resultado: **Soul Calibur Legends**, un juego de acción en perspectiva de tercera persona que ofrece un toque fresco a la serie.

Vive por la espada

Aunque es una exclusiva de Wii, **Soul Calibur Legends** no siempre fue diseñado para la pequeña consola blanca de Nintendo. "Cuando comenzamos a pensar en cómo nos aproximaríamos al desarrollo del juego, no estábamos mirando específicamente al Wii", dice Okubo. "Sólo poníamos nuestras ideas juntas y tratamos de decidir qué dirección queríamos tomar. Pero luego de eso, el Wii se volvió un gran tema y el equipo se interesó en él. Una de las razones por las que nos llamó la atención el Wii en particular, fue su novedoso control, y el hecho de que es muy accesible para un gran rango de jugadores. Y ya que **Soul Calibur** está basado en armas, parecía obvio -la conexión entre sostener una espada con respecto al mando del Wii". Sí, blandirás el remoto como un arma, abanicando para despachar a todos los enemigos. El pensar en el control es una de las cosas que nos emocionaron del Wii en primer lugar, y es que títulos anteriores lo han intentado con resultados decepcionantes. Okubo y compañía confían en que serán los que corran con suerte en finalmente realizar y triunfar en el potencial del concepto. "El equipo ocupó mucho tiempo durante las primeras etapas, enfocándose en cómo queríamos aproximarnos al control", de acuerdo con el productor. "Empleamos bastante tiempo en buscar cómo reflejar los movimientos de los personajes con la mejor precisión, todo pensando en el remoto. Queríamos asegurarnos que era físicamente satisfactorio -el acto de mover el remoto como si fuera la espada-. Así que pusimos mucho esfuerzo en estudiar exactamente cómo respresentar dichas acciones en el control remoto."
Tuvimos una oportunidad para poder checar una versión preliminar del juego, y el uso de la espada se sentía remarcablemente fluido y con buena respuesta; esto es quizá el resultado de la experiencia del equipo de desarrollo. Okubo, quien sirvió como director en el segundo y tercer títulos de **Soul**

“En la compañía es claramente conocido que este es un equipo de ensueño”

—Jin Okubo

Calibur, se une a un número de veteranos (incluyendo al líder de diseño del juego, líder de animación y director de arte de algunos de los juegos anteriores), así como también a gente que ha trabajado en franquicias como **Tekken** y **Ace Combat**. “En la compañía, es claramente conocido que este es un equipo de ensueño”, comenta Okubo. “Tenemos algunos otros equipos que están un poco celosos del *staff* que fuimos capaces de reunir para este proyecto.”

Como uno podría esperar de un juego como **Soul Calibur**, **Legends** también cuenta con mayor profundidad que el clásico corre y golpea. “Si piensas en un juego de acción, especialmente uno con un gran número de enemigos, podrás creer que la mayoría de tus oponentes serán barridos con un corte de tu espada”, dice Okubo. “Nuestro juego no será de esa forma. Obviamente habrá algunos enemigos que son más débiles que otros, pero la gran mayoría de ellos, los movimientos que tienen a su disposición son muy diversos, así como la forma en la que reaccionan hacia el jugador. Nosotros realmente quisimos combinar elementos del género de acción y peleas”. Esto significa que necesitarás hacer mucho más que mover fuertemente el control. Cada confrontación se juega como una pequeña batalla de **Soul Calibur** tradicional, y tendrás un repertorio completo de movimientos a tu disposición. Como lo explica el director de **Legends**, Tetsuya Akatsuka, “lo que hicimos hasta donde va el sistema de pelea es que tomamos varios elementos de los títulos anteriores y algunos usados como base -elementos como el *Guard Impact* o el *Soul Charge*-. Desde aquí, sólo decidimos cómo podríamos utilizar las funciones del control remoto del Wii y el *Nunchuk*. Así que verás algunos elementos que son familiares, pero han sido retrabajados con este control de Wii en mente, así que tienen un nuevo sentimiento de acción. "Puedes realizar golpes horizontales y verticales, así como empujar y abanicar el remoto de derecha a izquierda para ejecutar diferentes ataques, e igual hacerlo de izquierda a derecha (lo mismo aplica para los impactos generados de arriba a abajo y viceversa).

Además, la velocidad que le pongas a cada movimiento determina si tu personaje realiza un ataque débil o fuerte (rápido para débil y lento para fuerte). Y cada personaje tiene una completa lista de combos que puedes generar en

La verdadera causa de que los desarrolladores decidieron cambiar a una perspectiva en tercera persona...

"Vemos ésta como una oportunidad para expandir la historia y mitología."

—Daisuke Murano

el momento de hacer ciertos movimientos en una secuencia particular. El *stick* análogo del *Nunchuk* controla el movimiento de tu personaje; con el botón B saltas, el Z bloquea y el A enfoca a un oponente. La sensibilidad de movimiento del *Nunchuk* también tiene que ver en el juego. Simplemente con un golpecito realizará una evasiva rápida en la dirección correspondiente, pero si mantienes presionado el botón Z y agitas el *Nunchuk* justo cuando el arma del enemigo choca con la tuya, ejecutarás un *Guard Impact*, deteniendo el golpe y dejándote libre para atacar al rival. Finalmente, puedes liberar un superpoderoso ataque *Soul Charge* al mantener presionado el botón C y completar ciertos gestos con ambas manos. Después de un sorprendente periodo corto de ajustes, encontramos el tema de control que trabaja brillantemente. **Soul Calibur** siempre ha sido por tiempos, y **Legend** no es diferente. Simplemente al ondear el control sin algún sentido, ritmo, tiempo o dirección es el equivalente a los botonazos en los juegos tradicionales de peleas. Para conseguir lo mejor de este sistema de batalla, realmente tendrás que dejarte llevar y permitir a tu personaje que termine cada uno de los movimientos antes de que logres el siguiente impacto.

Poniendo el escenario

Otra área mayor de enfoque para el equipo es proveer la aventura con tanta diversidad como sea posible. "Las locaciones son extremadamente variadas", comenta Okubo. "Podrás ver lugares de todo el mundo, y los enemigos que aparecen en cada locación son únicos para dicho sitio". Una de las áreas que vimos durante el demo se desarrolla en las ruinas de Egipto, y te permite cortar momias y esquivar trampas mientras navegas por las sombrías catacumbas. Otro te lleva a pelear ola tras ola de hábiles combatientes en una batalla al lado del océano, como recordatorio de los anteriores títulos de **Soul Calibur**. Esa escena culmina con una confrontación en contra de lo que los desarrolladores llamaron un "jefe de mediano tamaño", no obstante de que el **Behemoth** llena la pantalla.

Pero mientras el equipo está encomendado para crear una profunda experiencia de juego, también están muy conscientes de jugar con sus fuerzas. En otras palabras, no esperes mucha plataforma o tediosos elementos de acertijos. "Técnicamente, estamos catalogando el juego como



La fuente de esas flechas de fuego es una balística masiva, una de muchas trampas con las que los personajes deben luchar.





Si el gran **Siegfried** fuera representado por Arnold Schwarzenegger, él podría decir: "¡ve a llorar con tu mamá!"

acción/aventura, pero el equipo siente que los elementos de acción son mucho más fuertes que los de aventura", opina Okuba. "No es el tipo de juego en donde debes empujar objetos o presionar algún *switch*. Está más enfocado en las peleas dedicadas en las armas y a usar estrategia para derrotar a los enemigos."

Parte de esa estrategia será tomar ventaja completa de los alrededores, tanto en términos de posicionamiento (muchos de los ambientes tienen consideración de terrenos como escaleras) como elementos interactivos. "Hay algunos objetos en cada escena que pueden ser destruidos", revela Akatsuka. " Algunos de ellos están puestos allí para enfatizar los movimientos de la espada, para que el jugador sienta el poder en casa al abanicar con el control remoto. Pero también puedes usar muchos de esos objetos como armas para ayudarte a elminar a los enemigos."

La estructura del juego es similar al *Battle Mode* del primer **Soul Calibur** o el *Weapon Mode* del segundo, en donde seleccionas tu camino a través de un mapa general. Tal como en esos juegos, tendrás una cierta cantidad de libertad al elegir la escena siguiente, con muchas etapas alternas y áreas opcionales.

Esto nos conduce a la narrativa de **Legends**, que toma lugar entre **Soul Blade** (el primero en la serie, Playstation en 1996) y el original **Soul Calibur**. La saga siempre ha tenido una historia rica y los desarrolladores intentan lograr lo mismo con este título. "Ya que estamos cambiando el estilo de peleas a acción, vimos esto como una oportunidad para expandirnos en la historia y mitología." dice el escritor de escenario, Daisuke Murano, quien ayudó a escribir el compendio de historias para los recientes títulos de **Ace Combat**. Un imperio del siglo XVI a punto de la destrucción pone el escenario, pero el verdadero corazón de la trama se da alrededor de **Siegfried** y su transformación gradual en el maléfico **Nightmare**.

Murano no quiere revelar en este punto mucho sobre la narrativa, pero comenta que todas las demás historias de los personajes intervienen con el destino de **Siegfried**. Por supuesto, las espadas legendarias de **Soul Edge** y **Soul Calibur** tendrán un papel central. "Hay una búsqueda por esas espadas que continúa a través del juego", divulga Murano.

Creando leyendas

Aunque la narrativa esté centrada en **Siegfried**, a él se le unen varios personajes seleccionables. De hecho, podrás elegir a

Algunos de los escenarios parecerán familiares para los fans veteranos.

Pesadilla de héroe

A finales del siglo XVI, los alemanes vivían bajo la opresión del Santo Imperio Romano. El padre de **Siegfried**, Sir **Frederick Schtauffen**, fue un caballero amado por su gente. El más joven de los **Schtauffen** declina seguir los pasos de su padre y ocupa su tiempo dirigiendo a un grupo de bandidos. Pero cuando **Frederick** es asesinado, el remordimiento de **Siegfried** lo lleva a buscar el **Soul Edge**, una espada que supuestamente tiene el poder de resucitar a los muertos. Él obtiene el arma al final de **Soul Blade**, pero el poder oscuro de la espada inmediatamente comienza a corromperlo. **Soul Calibur Legends** inicia poco después de ello, y cuenta la transformación del héroe en **Nightmare**, un monstruoso tirano quien sembrará el miedo por toda Europa.



dos peleadores antes de cada escena, y cambiarlos en el vuelo. Naturalmente, cada luchador tiene sus propias ventajas o desventajas. **Siegfried** porta una enorme espada, por ejemplo, así que él es bueno para eliminar a varios rivales a la vez. Debido a que sus ataques son un poco lentos, él tendrá algo de dificultades contra un oponente ágil. **Mitsurugi** se mueve más rápido, pero ya que sus golpes no tienen tanto rango, él es mejor para encuentros uno contra uno. Otros que regresan son **Taki**, la única en el juego capaz de dar un salto doble, y **Ivy**, quien puede atrapar a enemigos e ítems con su látigo. "Agrega un elemento de estrategia y tiempo de juego", dice Okubo. "Obviamente, la primera vez que juegues en una arena, no sabrás lo que te espera, así que sólo elige a dos de tus personajes favoritos. Pero ya después de haber conocido el lugar, te darás cuenta de que otro personaje que no elegiste sería de mayor utilidad. Ello te da la oportunidad de jugar con diferentes personajes y cambia realmente el cómo te aproximas a ciertos retos. "Desafortunadamente, el equipo no está listo para revelar el resto de la alineación. Akatsuka explica: "Así como quisiéramos darte más detalles sobre figuras específicas, también hay elementos de los personajes que queremos mantener a la expectativa. De hecho, quisimos incluir tantos personajes como pudiéramos y estamos haciendo nuestro mejor esfuerzo para que cada uno tenga su propio estilo". Como es típico en **Soul Calibur**, una gran parte de ese distintivo es debido a que cada peleador tiene armas diferentes. Además, puedes obtener algunas adicionales para tus héroes. Cada arma tiene atributos únicos y algunos son drásticamente más poderosos que otros o cambian los movimientos del personaje.

"Si juegas un título de peleas, todos los personajes deben estar balanceados", opina Okubo. "Pero una de las cosas buenas sobre un título de acción es que puedes maximizar tus armas y volverte más fuerte."

El destello de la espada

Otro sello de la franquicia son los valores de producción y, como puedes ver, **Legends** pretende ser uno de los más impactantes títulos (gráficamente) del Wii. "Obviamente, el equipo apunta para lograr lo mejor con el *hardware*", dice Okubo. "Tenemos estándares visuales altos, como lo habrás notado en los títulos pasados de la serie. Con el tema de control de esta forma, te adentrarás en el juego. Queremos que esto se refleje en los visuales, que éstos tengan suficiente impacto en el jugador. Estamos poniendo mucha energía en ello". Según Okubo, el producto final soportará 16:9 *widescreen progressive-scan*, y correrá a 60 cuadros por segundo. Con el regreso del compositor primario de la serie, también podrás esperar música épica, pero con un diferente sabor que refleje el nuevo género. "La música para una atmósfera de una vista de batalla lateral para dos jugadores no necesariamente queda en un juego de acción en tercera persona", comenta Okubo. "Así que cambiaremos los sonidos para enfatizar en el *gameplay*; de la forma que sea usada, dependerá el tipo de ambiente puesto. Queremos mantener un sentido de continuidad con la serie". Otra inmer-



"Obviamente, el equipo está enfocado en obtener lo mejor del *hardware*. Tenemos estándares muy altos en lo visual." —Jin Okubo

sión aural vendrá con el micrófono del remoto, que resaltará el choque de espadas y otros efectos de sonidos de batalla. Finalmente, no sería **Soul Calibur** sin algo de juego *multiplayer*. **Legends** incluirá un modo de VS y uno cooperativo, y aunque el equipo no ha querido comentar mucho en específico (no dijeron nada sobre una función Wi-Fi), ellos aseguran que el modo cooperativo contará con escenas únicas, diseñadas específicamente para dos jugadores. Nos dice Akatsuka, "creo que el modo *multiplayer* será una gran fuente de atracción para **Soul Calibur Legends**".

Admitimos que tuvimos algo de escepticismo cuando escuchamos por primera vez sobre **Legends**, pero luego de poner nuestras manos en el demo y conversar con el equipo de desarrolladores, tenemos altas esperanzas. Este podría ser el juego que tanto esperaban los propietarios del Wii. "Probablemente hay algunas personas que soñaban con peleas de espadas cuando fueron niños y quizá tomaron unos palos o espadas de plástico y las movían como si estuvieran combatiendo," afirma Murano. "Personalmente, es mi objetivo ver que este juego es algo que le permite a la gente realizar esas fantasías a través del control remoto del Wii."



Cuando se dio el "boom" de los juegos con libertad total de movimiento, nadie quería quedarse fuera de la moda, y salieron bastantes títulos de una calidad terrible, que lo único que hacían era incrementar las ganancias para las compañías productoras; pero de entre tantos juegos del montón, hubo una licencia que destacó bastante, y a pesar de las limitantes técnicas de la consola para la que apareció, lograba enganchar a los jugadores desde el primer momento; ¿el nombre del título?: Driver. seguramente todos lo conocen, y ahora tenemos su más reciente versión para Wii.

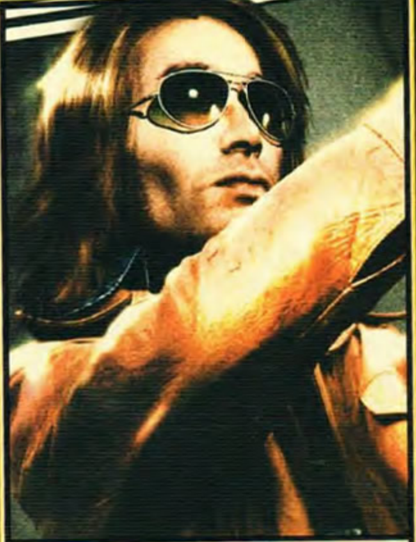
NO IMPORTA EL PASO DE LOS AÑOS, EL MEJOR SIEMPRE SERÁ EL MEJOR

Un pasado difícil

Esta franquicia está debutando en las consolas caseras de Nintendo, y es que debemos decir que se pasaron varios problemas para que llegara, entre ellos, dos cambios de generación. Durante los años finales del Nintendo 64, se rumoraba que aparecería, pero esto nunca sucedió, llegó el Nintendo GameCube y con él la noticia de que estaba en desarrollo la tercera parte de Driver para dicha consola; pero ¿qué creen?, que por razones aún desconocidas, a unos meses de que saliera a la venta el proyecto se canceló. Donde sí se tuvo suerte fue en los portátiles, donde esta serie apareció para Game Boy Color y posteriormente para Game Boy Advance.

Por todo lo anterior, es de destacarse que aparezca ahora en Wii, en primera porque gracias a los controles de tan innovadora consola, el *gameplay* se verá mejorado como nunca ha ocurrido, ofreciendo a los seguidores algo más que una simple adaptación; y por otro lado, por que este tipo de lanzamientos demuestran la confianza que están teniendo los licenciatarios en la máquina de Nintendo, poniendo en ella sus mejores títulos. Pero bueno, ahora mejor centrémonos en el juego en cuestión, para que veas por qué es una opción que debes considerar.





A través del tiempo...

En **Parallel Lines** disfrutaremos de la mejor historia que se haya visto en la serie, que obviamente no es nada para que se le otorgue un premio, pero por lo menos si se nota que se esforzaron en hacer algo diferente. Resulta que al inicio del juego, eres un conductor novato, simplemente alguien que quiere retar a los más intrépidos corredores callejeros, para ganarse su propia reputación, y lo consigues, pero por una mala jugada del destino, eres capturado por la policia, y debes cumplir una condena por algo que no cometiste; la pregunta es ¿quién te inculpó?

Todo lo anterior transcurre durante la década de los años 70, y desde entonces debes pasar una larga condena que termina justo en estas fechas; y pues lo que debes hacer es ¿recuperar tu prestigio?, ¿conseguir un trabajo?, ¿ver cuánto ha cambiado el mundo?... pues ninguna de estas opciones; al salir sólo habrá un objetivo en tu mente, que será cobrar venganza de los que te metieron a la cárcel injustamente, y para eso debes valerte de tu gran habilidad al conducir, ya que como dicen por ahí, lo que bien se aprende jamás se olvida.



El mismo lugar, dos épocas distintas

Realmente la historia es bastante buena, le da un toque especial a todas las acciones que debes realizar; pero bueno, pasando al desarrollo; lo interesante viene en que de verdad juegas las dos etapas de la aventura, o sea, no te ponen un *display* platicándote lo que pasó para después situarte en el tiempo actual, y eso vale mucho la pena, debido principalmente a que así te hayas aprendido la ciudad de memoria; cuando salgas de prisión, todo habrá cambiado, o por lo menos muy pocas cosas conservan su estado.





Los caminos de la venganza

Como ya te comentamos, debes conducir por todo Nueva York hasta dar con tus víctimas, pero hay un pequeño problema... no tienes auto, pero ¡no te preocupes!, es lo de menos; sencillamente tienes que robar uno y listo. Obviamente esto te va a traer problemas con la justicia (con razón) y con los dueños de los carros, por lo que las persecuciones van a estar a la orden del día; pero tienes una ventaja, los vehículos no son tuyos, los puedes dejar en donde quieras, de manera que busques uno y que al secuestrarlo, verifiques que no haya cerca policías o gente que pueda detenerte.



Cuando tengas problemas al ir sobre los autos, tienes dos opciones, escapar o enfrentarlos, siendo esta última la mejor, ya que te deshaces de las dificultades de golpe. Para lograrlo, puedes simplemente "aventar" tu carro a tus perseguidores como a los peatones que te estén agrediendo; ahora bien, otro elemento importante que tienes para salirte con la tuya, son las armas, que puedes usar tanto arriba como abajo del vehículo; el resto depende de ti.





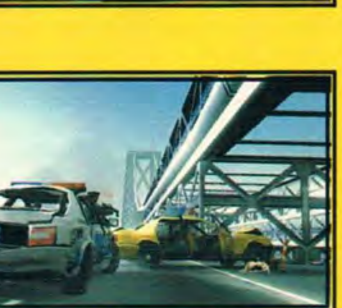


Paso a paso

Aunque muchos requisitos durante las misiones se cumplen a bordo de un auto, también hay momentos en los que debes caminar un poco para conocer bien la zona; cuando hagas esto, te recomendamos que no te consigas líos gratis, es decir, si nadie te ataca, tú continúa con tu exploración sin agredir a nadie; sabemos que es divertido de pronto crear alguna riña, pero para fines prácticos, es mejor respetar a los habitantes. Pero si de plano es algo inevitable, en los tiroteos siempre corre tras de algún poste o de cualquier estructura que te permita protegerte, y para disparar, recuerda que los autos explotan al recibir cierto daño, lo que es útil para encargarte de varios enemigos a la vez.

Pasando a lo que es el *gameplay*, las acciones se ejecutan moviendo el Wiimote, desde disparar hasta conducir; siendo honestos, esto ayuda bastante a disfrutar el título, ya que no te tardas dos horas en estar apuntando a tus objetivos mientras pierdes media vida; aquí sólo señalas dónde quieres el tiro y listo, no hay mayor problema. Donde sí sentimos que les faltó algo de imaginación, es en los movimientos extra, como golpear, ya que prácticamente no hay ninguna variedad.







La Gran Manzana

El trabajo que hizo Ubisoft al recrear Nueva York es digno de admirarse, sobre todo porque las texturas que se muestran son de gran calidad, y hacen ver a las de **Spiderman 3** como si hubieran sido realizadas en un solo día, pero no únicamente se ha usado el potencial del sistema para lograr buenos gráficos, los valores también se han visto beneficiados, por ejemplo, al chocar un auto, se verá afectada la parte que recibió el impacto, y así hasta que explote, no cómo ocurría en otros juegos, donde chocas el cofre y la cajuela sufre el daño, lo que le da gran realismo.

Conduce tu destino

Muchas personas toman como referente el primer título de esta serie, y lo consideran el mejor, pero creemos que esa percepción va a cambiar con la salida de **Driver: Parallel Lines**, que si bien ya ha aparecido en otras consolas, resulta más atractivo en Wii; y no es por hacer favoritismos, realmente los controles mejoran el *gameplay*, al grado de que parece un juego totalmente diferente, programado desde un principio para este sistema. En este mes vienen títulos muy fuertes, pero si decides invertir en este juego, te aseguramos que la pasarás muy bien.



RANKINGS



MASTER: 8.0

Cuando esta serie apareció hace dos generaciones, la verdad es que se me hacía un juego bastante "X", no le veía mucho chiste, se me hacía un clon de todo lo ya visto, pero ahora, que he podido ver esta versión para Wii, les puedo decir que es muy buena, me recuerda mucho al primer **True Crime** que saliera para Cubo; las persecuciones están muy bien realizadas, y ni qué decir de las escenas de tiroteos; el único detalle que pudo haber quedado mejor, es en relación los los movimientos del personaje, es decir, pudo haber mayor variedad, pero tampoco es para crear una tragedia.



CROW: 8.0

Todo un clásico que surgió hace dos generaciones y que ahora viene por primera vez a una consola casera de Nintendo, **Driver: Parallel Lines** es una adaptación a Wii de lo ya visto en PS2 o Xbox, pero cumple con las ventajas de tener un control diferente y ofrecernos múltiples escenas de acción ya sea sobre ruedas o a pie. Gráficamente no presenta algo apantallador, sin embargo, los efectos sonoros y la música le ponen el estilo que se necesita en las diversas etapas que se desarrolla. El *gameplay* es muy parecido a True Crime de Activision y es una buena opción para conquistar las calles.

PANTEÓN: 9.0

El primer **Driver** es uno de mis juegos favoritos de carros y persecuciones, y toda la serie me ha seguido gustando desde entonces por su buen *gameplay* y divertido concepto. Ahora que tenemos esta nueva versión para el Wii, obviamente no me iba a quedar sin el gusto de jugarla y revivir las emocionantes aventuras de la franquicia. Si disfrutaste de los títulos anteriores, ¡sencillamente no puedes dejar pasar esta intensa experiencia; toma el volante y prepárate para la acción envolvente de **Driver**!

1 10

ÚLTIMA PÁGINA

EN CN DE SEPTIEMBRE TE TRAEREMOS

Como es costumbre en esta edición, sólo te presentamos un poco de lo que ocurrió en el evento más popular de videojuegos del mundo, el E3, ahora con nuevo formato y estilo; pero en el próximo número encontrarás todos los pormenores referentes a los juegos, las promesas para el resto del año y los que recibiremos en el 2008. Seguramente ya estás ansioso por saber qué ocurre con **Super Smash Bros. Brawl**, así que no te pierdas por nada del mundo Club Nintendo de septiembre; allí despejaremos muchas de tus dudas sobre éste y otros títulos. ¡Hasta entonces!

Boogie (Wii)

Electronic Arts siempre trata de estar a la vanguardia o de aprovechar los recursos que tiene en las manos; en el caso específico de **Boogie**, se trata de un concepto nuevo para la firma, que se enfoca a los deportes y acción. En **Boogie** encontramos no sólo un juego de ritmos, sino que también sacará tus dotes de cantante con su modalidad de karaoke (incluye un micrófono para que no uses la escoba u otro utensilio común), los temas son muy variados y se habla de 40 *tracks* para que te luzcas en la pista de baile, usando el control remoto y *Nunchuk* como extensiones de tu cuerpo, útiles para los gestos de diferentes ritmos. Los personajes se pondrán al tono de la época con sus vestimentas y su diseño será a través de la técnica *Cel Shading*, permitiendo que resalte el estilo caricaturesco y divertido; no obstante, si quieres darles el toque personal, lo puedes lograr con los múltiples diseños que ofrece el juego.



Madden NFL 08 (Wii)

La serie de **Madden** regresa al Wii luego de su primera incursión en la entrega 07, que nos puso a vivir de forma más real las acciones que se desarrollaban en el emparrillado, olvidando los clásicos botonazos para cambiarlos por la lógica del control remoto y *Nunchuk* y así sentirte dentro de cada jugada. Como es tradición, se han actualizado las listas de jugadores y estadísticas de los equipos según su progreso en la pasada temporada de la NFL. Además, se cuenta con el soporte de **John Madden**, uno de los cronistas y entrenadores más aclamados de la historia. Gráficamente no muestra mucho cambio, pero sí se incluyen nuevas opciones y exclusivas para el Wii, como el *Party Mode*, nuevos minijuegos y, por supuesto, el esperado modo en línea, para que compitas con fans de todo el globo y así hacerte de un rango en las altas esferas del futbol americano.





Reporte del E3 desde Santa Monica

Dicen que el cambio es lo único constante y en esta ocasión le tocó al magno evento *Electronic Entertainment Expo* (E3), que ahora cambia su estructura a algo más personal para la prensa y la gente involucrada en la industria del videojuego. Antes celebrado en mayo y en el Centro de Convenciones de Los Ángeles, California, ahora muda su sede al Baker Hangar en Santa Mónica. Allí, una gran variedad de compañías mostrarán sus más recientes trabajos, así como sus proyectos para el siguiente año; y como es tradición, nosotros estaremos allí para traerte hasta el mínimo detalle, siempre con la frescura y estilo que caracteriza a la revista.


CLUB NINTENDO
SUPER PAPER MARIO
© 2007 Nintendo


CLUB NINTENDO
SUPER PAPER MARIO™
© 2007 Nintendo